
AÑO XII - TERCERA ÉPOCA - Número 12
INCLUYE
CD-ROM
595 PTAS
MICRO
Sólo para adictos
manía
REPORTAJES
Un año de soft
Lo mejor del 95
Internet
Atrapados en la red
Command & Conquer
Descubre las claves para la victoria final
Rise 2
Resurrection
Vuelve la máquina asesina
HOBBY PRESS
Rebel Assault II
Golpe mortal al Imperio
8 426239 020312 00012



"El no va más para dar rienda suelta a toda tu tensión reprimida"

- PC Power

"Este podría ser el juego que desplace a Quake y a Doom, y lo más importante, que cambie el nombre del género Doom al género Nukem"

- Game Master

"La flexibilidad de la engine Build significa que se podrá hacer casi todo en Duke Nukem 3D"

- Edge Magazine

"Hace que todos los juegos para PC que hemos visto hasta ahora parezcan bastante pobres, incluyendo a Doom"

- PC Gamer

Resumen De Caracteristicas

- Soporta SVGA.
- Soporta Modem y 8 jugadores en red (modos cooperativo y Comm-bat™).
- Nada bajo el agua para encontrar secretos ocultos e incluso podrás disparar desde fuera hacia adentro del agua o viceversa.
- Ríete y búrlate de tus enemigos con RemoteRidicule™ (RemoteRidicule™ permite a los jugadores enviar mensajes digitalizados de voz a otros jugadores en juego multijugador).
- ¡Libertad ilimitada de movimientos: Salta, agáchate, vuela, anda sobre la luna o viaja en el metro, en vehículos espaciales, transportes, entra en bares, cines y mucho más!
- Armas exóticas de todo tipo, tales como granadas y trampas-láser.
- Increíble entorno interactivo en 3D: ¡Podrás destruir cualquier cosa, empezando por edificios, luces, monitores, cámaras de seguridad, ventanas, conductos de aire, espejos, puentes, paredes, techos y más!

El futuro de los juegos 3D no volverá a ser el mismo



Edita
HOBBY PRESS, S.A.

Presidente
María Andrino
Consejero Delegado
José I. Gómez-Centurión
Subdirectores Generales
Domingo Gómez
Amalio Gómez

Director
Domingo Gómez
Directora Adjunta
Cristina M. Fernández

Director de Arte
Jesús Caldeiro
Diseño y Autoedición
Carmen Santamaría
Paz Garnica

Redactor Jefe
Francisco Delgado
Redacción
Carmelo Sánchez
Gonzalo Torralba
Francisco Gutiérrez (Internacional)
Miguel Ángel Lucero (CD-ROM)
Alfonso Urgel (CD-ROM)

Secretaria de Redacción
Laura González

Directora Comercial
María C. Perera

Departamento de Publicidad
María José Olmedo

Coordinación de Producción
Lola Blanco

Departamento de Sistemas
Javier del Val

Fotografía
Pablo Abollado

Corresponsal
Derek Dela Fuente (U.K.)
Colaboradores
Pedro J. Rodríguez
Fernando Herrera
Juan Antonio Pascual
Francisco J. Rodríguez
Anselmo Trejo
Santiago Erice
Rafael Rueda
Pablo Fernández
Guillermo de Cárcer

Redacción y Publicidad
C/ De los Ciruelos, nº 4
San Sebastián de los Reyes
28700 (Madrid)
Tel. 654 81 99 / Fax: 654 86 92

Imprime
Altamira
Ctra. Barcelona, Km.11,200
28022 Madrid
Tel. 747 33 33

Distribución y Suscripciones
HOBBY PRESS, S.A.
Tel 654 81 99.
S.S. de los Reyes. Madrid.

Transporte
Boyaca
Tel 747 88 00

Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.

Circulación controlada por



sumario

Año XII - Tercera época - Número 12 - Enero 1996 - 595 ptas.(IVA incluido)

12


Sentry



Editorial

Empieza un nuevo año. 1996. A tan sólo cuatro del mítico 2.000. Fin del siglo XX, fin del segundo milenio, ¿fin de...?

Sin darnos apenas cuenta, ha pasado casi un año desde que la nueva Micromanía se presentó en sociedad. Un año agitado, algo confuso y, sobre todo, pleno de novedades. Novedades que esperamos se sigan produciendo en los próximos doce meses, y que sean, al menos, tan "calientes" como las de 1.995, a las que hemos dedicado un suplemento especial que encontraréis en páginas interiores.

Y ya desde este primer número del recién nacido 1.996, empezamos a informar sobre lo más importante que se nos vendrá encima en los próximos y venideros meses.

Uno de los temas de más candente actualidad es Internet. La gran red. Un tema sobre el que todo el mundo habla y casi nadie conoce nada –seamos sinceros–. Un mundo de información sobre el que existe una idea que está a caballo entre el romanticismo y el pragmatismo.

Aunque, si volvemos al tema central de la revista, los juegos, os presentamos un completo reportaje sobre toda una apuesta de futuro. La de Nintendo, con Ultra 64, presentada oficialmente en Japón el pasado mes de noviembre. Los 64 bits comienzan su carrera.

Y si de juegos hemos hablado, comencemos por el que es portada del número que tenéis entre las manos: «Rebel Assault II». Y a partir de aquí, un aluvión de novedades: «Stonekeep», «The 11th Hour», «Bermuda Syndrome», «Tilt», «Speed Haste»...

Unos buenos títulos que auguran un mejor futuro. Un futuro lleno de técnica, pero que necesitará de algo más para que juegos como estos, y otros, sigan creando y haciendo aumentar en cantidades el mercado.

Como aperitivo del gran menú que esperamos degustar en los siguientes meses, creeemos que este número de Micromanía es un buen entrante, y si además se adereza con la salsa que aporta el CD-ROM, con buenas demos, previews y trailers, mejor aún todavía, si cabe.

Hasta el mes que viene.

Empieza el 96. Un año que nos traerá multitud de nuevos y cada vez mejores –o eso deseamos– juegos. Y para comenzar con buen pie, hemos procurado reunir en el CD-ROM de este mes lo mejor de lo mejor. Demos jugables exclusivas y espectaculares como la correspondiente a la portada del número que tenéis entre manos: «Rebel Assault II». Lo que, por supuesto, no implica que el resto sean peores. Hagamos un repaso: «Trauma», «Navy Strike», «Destruction Derby», «Beavis & Butthead», «Indycar II»... Sin olvidar las previews –no os perdáis la de «Into the Shadows», una auténtica maravilla– ni los trailers de la sección de Ocio. Lo que se llama un señor CD-ROM.

MICRO manía
PC/MAC CD-ROM
Depósito legal: M-22664-95
Teclear MENU para poner en marcha el CD. Autoejecutable con Windows 95.
Este CD ROM se incluye conjunta e inseparablemente con MICROMANÍA 12.
DEMOS JUGABLES PC
REBEL ASSAULT II.
DESTRUCTION DERBY.
RAYMAN.
INDYCAR RACING 2.
TURRICAN 2.
PINBALL ILLUSIONS.
TRAUMA.
BEAVIS & BUTTHEAD.
SAMPLER 7TH LEVEL.
NAVY STRIKE.
DEMOS JUGABLES MAC
ALL UNSER JR. ARCADE RACING.
PANIC IN THE PARK.
DUST.
PREVIEWS
WEREWOLF vs COMANCHE.
THE HIVE.
INTO THE SHADOWS.
OCIO
TRAILERS DE GOLDENEYE, LA RED Y BABE.



Cómo arrancar el CD-ROM

Tenéis en vuestras manos el séptimo CD-ROM de Micromanía. Un CD compatible PC y Macintosh, en el que encontraréis las demos de los juegos más apasionantes, así como los vídeos más espectaculares sobre nuevas tecnologías y películas.

Si tu equipo es un PC compatible, lo único que necesitas para ejecutar el CD es un lector CD-ROM, cuatro megas de RAM, CPU 386 y disponer de la versión 3.1 de Windows, o superior. Para un funcionamiento óptimo del programa, se recomienda un procesador 486 DX con 8 Megas de RAM y lector de CD-ROM de doble velocidad.
Para comenzar, entra en la unidad del CD-ROM (por ejemplo, si la letra que define esta unidad es la D, tras arrancar el ordenador teclea D:) y teclea MENU. Pulsa ENTER y sigue las instrucciones que se ofrecen en pantalla para una correcta puesta en marcha del CD-ROM.

Si tu equipo es un Macintosh, los requisitos mínimos son un 68040, Sistema 7, 256 colores y lector CD.

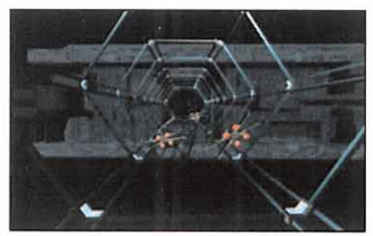


Demos

PC

REBEL ASSAULT II

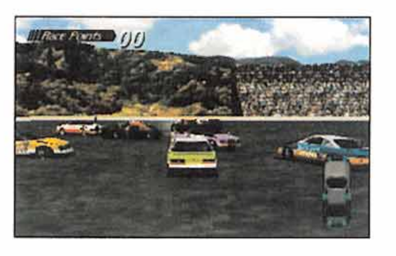




Parece que acabar con el imperio no ha sido tan fácil como en principio se creía. La alianza rebelde debe enfrentarse de nuevo a las fuerzas del mal, al mando de Darth Vader, en una peligrosa misión para acabar con una nueva y mortífera arma ideada por el Imperio. Os ofrecemos una demo en exclusiva con la introducción del juego y el nivel 6 totalmente jugable, en el que tendréis que destruir una mina del mineral que utilizan para crear el arma.

DESTRUCTION DERBY

Si alguna vez habéis sentido la tentación de destrozar coches



en una carrera endiablada, ahora tenéis la oportunidad de hacerlo en la demo jugable que os ofrecemos de «Destruction Derby», el juego de consola que llega al PC con toda su emoción.

NAVY STRIKE



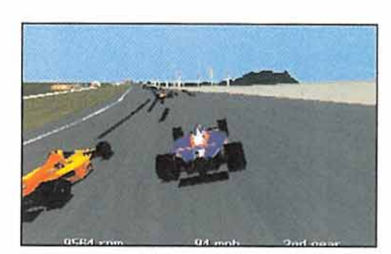
«Navy Strike» es el nombre del nuevo simulador de vuelo creado por Empire, en el que, además de volar en los más sofisticados aviones creados por la marina, tendréis que planear cuidadosamente la estrategia a seguir en el ataque para llevar a buen término vuestras misiones.

BEAVIS & BUTT-HEAD IN VIRTUAL STUPIDITY



Seguro que todos vosotros conocéis a los famosos y traviesos Beavis & Butt-head de la serie de televisión. Pues ahora llegan a la pantalla de vuestro ordenador en «Beavis & Butthead in Virtual Stupidity», un juego para Windows 95 del que os ofrecemos una demo jugable, en la que tendréis que ayudar a los protagonistas a escapar del aburrido colegio.

INDYCAR RACING 2



Uno de los deportes a motor más arriesgados son las carreras de coches en circuitos, sobre todo los de fórmula Indy, en la que estos suelen ser anillos ovalados. Las grandes velocidades que se alcanzan y el gran número de participantes por carrera, hacen de este deporte uno de los más atractivos y peligrosos.
Si queréis sentir la velocidad en esta demo os pondréis a los mandos de uno de estos monoplazas en dos de los circuitos que componen el juego.

TRAUMA



Noria Works es una compañía española que trata de demostrar su valía más allá de nuestras fronteras produciendo buen software de entretenimiento. Buena prueba de ello es «Trauma» un arcade espacial, que tiene lugar en un futuro en el que los viajes interplanetarios ya no serán un sueño y el universo estará dominado por tres imperios en guerra. Podréis seleccionar a qué imperio queréis servir y qué pilotos o naves utilizaréis para llevar a buen termino vuestra misión.

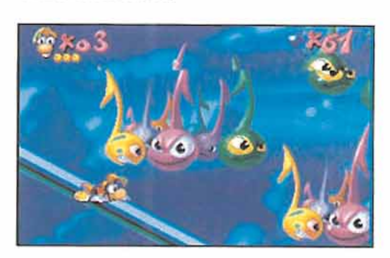
TURRICAN 2

«Turrican 2» es el nombre de un clásico arcade de plataformas, desarrollado en principio para Amiga, y que ahora llega a las pantallas de vuestros PC's. Tomaréis el papel de un superhéroe cuya misión será acabar con una invasión alienígena.

PINBALL ILLUSIONS

«Pinball Illusions» es un nuevo juego de Pinball para PC, del que os ofrecemos una demo jugable de la mesa Ricochet, en la que podréis jugar por un periodo de tiempo limitado.

RAYMAN



«Rayman» es el nombre de un juego de plataformas que hará las delicias de todos los aficionados a este tipo de juegos. El protagonista es un curioso hombrecillo sin piernas, brazos ni cuello, pero con gran variedad de movimientos.

SAMPLER 7th LEVEL

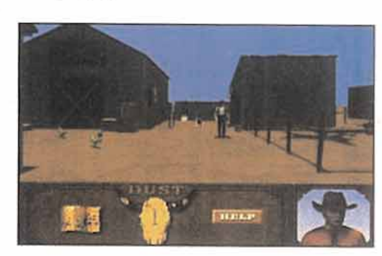
Os ofrecemos una recopilación de demos de los programas de la compañía americana 7th Level. Los programas se encuentran divididos en tres categorías y algunas demos son jugables.
Dentro de Arcade podréis encontrar las demos de «Battle Beast», «Arcade America» y «Take Your Best Shot».
En la sección de programas educativos podréis encontrar «Tuneland», «The Great Word Adventure» y «The Universe».
En el apartado de estrategia se encuentran «G-Nome», «Monty Python» y «Krondor».

MAC

AL UNSER JR. ARCADE RACING

Si queréis disfrutar de la velocidad de las carreras de fórmula Indy en vuestros Macintosh, lo podréis hacer con la demo totalmente jugable en uno de los circuitos de la versión Comercial de «Al Unser Jr. Arcade Racin».
Podréis configurar los controles a vuestro gusto una vez iniciado el programa.

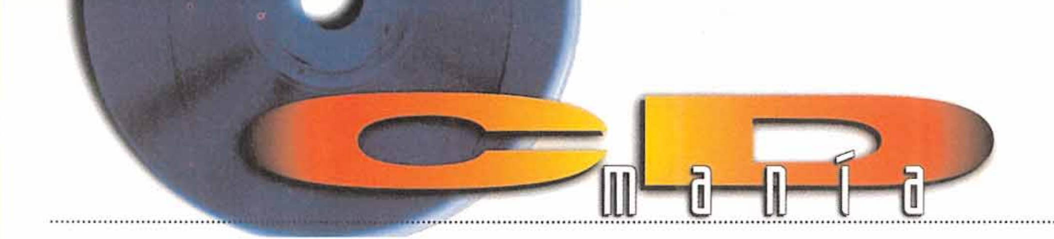
DUST



Adentrarse en el viejo oeste ya no será peligroso en la demo jugable que os ofrecemos de la aventura gráfica «Dust», en la que os internaréis en un viejo pueblo lleno de peligros y asesinatos que tendréis que resolver.

PANIC IN THE PARK

Si os gustan los parques de atracciones, en esta demo interactiva que os ofrecemos de «Panic in The Park» entraréis en uno de ellos, investigando y buscando pruebas en las diferentes atracciones para solucionar el asesinato de una bella señorita.





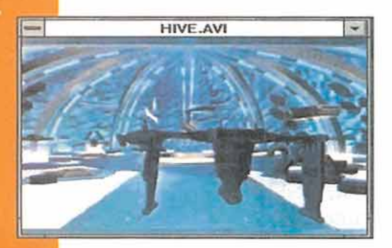
Previews

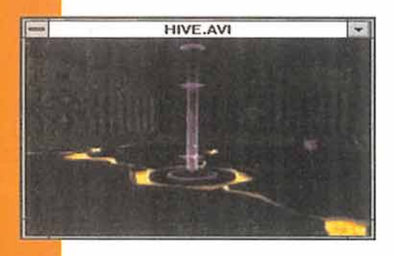
INTO THE SHADOWS



«Into the Shadows» es un juego de lucha con magníficos gráficos y un sistema de animación en 3D muy novedoso.

Os ofrecemos una rolling demo del mismo, en la que podréis comprobar el movimiento de los personajes.





THE HIVE

«The Hive» es el nombre de un nuevo juego de combates estelares diseñado para funcionar en Windows 95, del que os ofrecemos un vídeo en formato AVI o de vídeo para Windows, por lo que tendréis que tener instalados los drivers en Windows antes de poder visualizarlo. Estos drivers se encuentran en el apartado PREVIEW del CD.

WEREWOLF VS COMANCHE



Novalogic nos sorprendió hace ya algún tiempo con su simulador de combate de helicópteros de gran realismo. Ahora ha desarrollado una nueva versión del simulador teniendo por protagonista al helicóptero ruso de combate WereWolf.

Os ofrecemos una rolling demo en la que podréis ver animaciones de los dos artefactos que combatirán en el juego.

Ocio

GOLDENEYE



Bond, James Bond, como ya sabéis, es el nombre del más conocido agente secreto de todos los tiempos, y aunque el actor protagonista ha cambiado a lo largo del tiempo, siempre mantendrán su espíritu. Este es el caso de «Goldeneye», en la que 007 tendrá que intentar acabar con la amenaza de una radiación electromagnética capaz de inutilizar todos los aparatos que posean chips en su interior.

Os ofrecemos un trailer de la misma en formato AVI o de vídeo para Windows.

LA RED



Actualmente, las comunicaciones, sobre todo las relaccionadas con el mundo de la informática, están a la orden del día. La mayoría de vosotros habréis oído hablar de Internet y de otras grandes redes de comunicación mundial. Este es el principal argumento de «La Red», en la que una pretigiosa analista da por casualidad con una información secreta, y todo se volverá en su contra al ser detectada.

Os ofrecemos un trailer de la misma en formato AVI o de vídeo para Windows.

BABE



«Babe» es el nombre de un curioso cerdito que al llegar a una granja no sabe exactamente la manera de comportarse, ya que parece que todos los animales de la granja tienen su lugar, menos él.

Os ofrecemos un trailer de la misma en formato AVI o de vídeo para Windows.

HOBBY LINK 1.13

En el directorio HLINK113 del CD encontraréis la última versión del programa de conexión a nuestro centro servidor Ibertex, en el que podréis acceder a gran número de servicios, entre los que se incluyen juegos vía modem, actualizaciones, juegos Shareware y mensajería.

Servicio de atención al usuario

(91) 653 73 17

En previsión de posibles problemas o dudas surgidos al utilizar el CD-ROM, disponemos de un servicio técnico en el que podréis hacer todo tipo de consultas sobre instalación y ejecución de los programas contenidos en el CD.

Podéis poneros en contacto con nosotros, de lunes a viernes, y de 4 a 8 de la tarde, llamando al teléfono (91) 653 73 17. Os rogamos que, en la medida de lo posible, lo hagáis frente al ordenador, y con éste encendido.


ZONE
RAIDERS
INTERACTIVE
entertainment
TEL. SOPORTE TECNICO
(93) 426 79 80
ACELERADOR
ABAJO
ADRENALINA
ARRIBA
VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT ESPAÑA, S.A.. Hermosilla, 46 2º D - 28001 MADRID Tel.: (91) 578 13 67
© 1995 Miles Designs Incorporated. Copyright © Virgin Interactive Entertainment. Todos los derechos reservados.





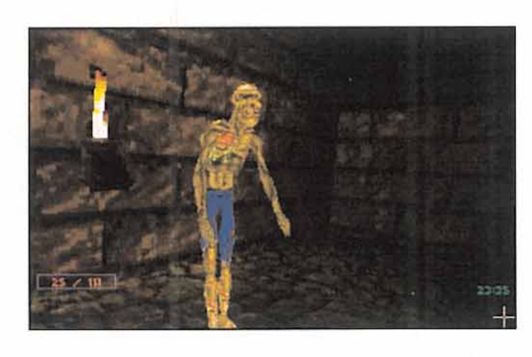
EN RECIENTES FECHAS RECIBIMOS EN NUESTRA REDACCIÓN LA AGRADABLE VISITA DE LOS REPRESENTANTES DE INTERPLAY, QUE ACUDIERON A ENSEÑARNOS LOS PRIMEROS ESBOZOS DE SUS MÁS INMINENTES Y AMBICIOSOS PROYECTOS.
PRODUCTO PARA PC CD-ROM Y NUEVAS MÁQUINAS, COMO SATURN Y PLAYSTATION, FUE REVISADO EN UNOS RÁPIDOS, PERO INTENSOS VISTAZOS, DESCUBRIENDO ALGUNOS PROGRAMAS REALMENTE EXPLOSIVOS.

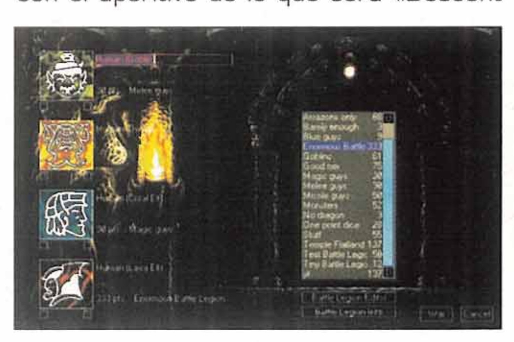
INTERPLAY adelanta sus nuevos proyectos

Comencemos por la parte de los compatibles. A títulos de los que ya conocíamos su pronta salida al mercado, como es el caso de «Stonekeep» o «Frankenstein. Through the Eyes of the Monster», se unieron juegos como «Blood & Magic», combinación de rol y estrategia, el mismo caso que «Dragon Dice». Sin embargo, realmente llamativas se mostraban las primeras imágenes que pudimos contemplar de «Descent to Undermountain», un RPG que Interplay está desarrollando con el mismo "tool" que se utilizó para crear «Descent». Imaginad lo que puede salir de ahí.
Y hablando de «Descent», tenemos «Descent» para rato. Nada menos que tres nuevos títulos basados en el espectacular juego aparecido hace unos meses. Para empezar, nuevos niveles, bajo el título genérico «The Lost Worlds». Continuamos con el aperitivo de lo que será «Descent 2», que parece superará en todo a su antecesor, y terminamos con «Descent» versión PlayStation.
Ya que entramos en materia deconsolas, hablemos de títulos como «Casper» o «Cyberia» -éste ya conocido-, para empezar. Porque la oferta será muy, pero que muy variada, ya que el círculo se cierra con «Rock & Roll Racing II», «Aftermath» y «Waterworld».
¿Seremos capaces de soportar semejante avalancha?







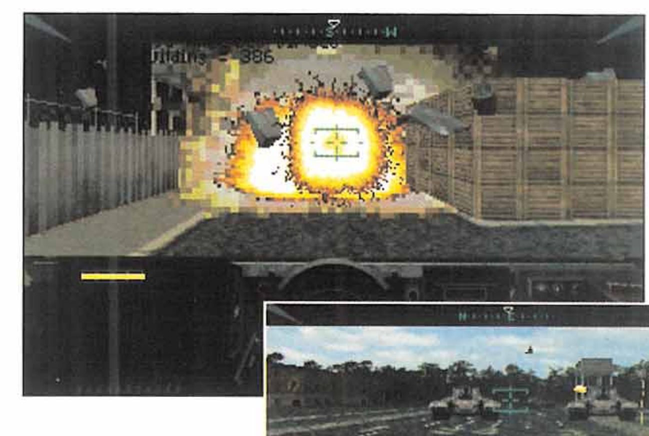






Empieza la temporada de CORE

OTRA DE LAS COMPAÑÍAS QUE SE ESTÁ PREPARANDO CON FUERZA PARA NO PERDER COMBA EN EL RECIÉN ESTRENADO 96 ES CORE DESIGN, QUE PARECE TENER, POR FIN, FINALIZADOS DOS DE SUS MÁS AMBICIOSOS PROYECTOS: «SHELLSHOCK» Y «THUNDERHAWK 2».







Ambos programas tienen prevista su aparición en formatos PC CD-ROM, Saturn y PSX, y aunque hace tiempo se venían oyendo rumores sobre la proximidad de algunas de ellas, no ha sido hasta ahora que hemos tenido un primer contacto con las mismas.

Ambos, básicamente, se pueden interpretar como arcades, y todas las versiones son enormemente similares entre sí –¿sorprendente, verdad?–. Pero volvamos a los básico, es decir, juegos y no versiones.

En «Shellshock» pilotamos un tanque, inicialmente, y debemos llevar a cabo una serie de misiones de rescate, destrucción y defensa. En «Thunderhawk 2», nuestros objetivos son muy parecidos aunque cambia, evidentemente, el vehículo. Si alguno conocía cualquier versión precedente de «Thunderhawk», sabrá que el mismo es un helicóptero.

La principal baza con que parece jugarán ambos programas estriba en un acoplamiento inmediato del usuario al juego, dadas las características puramente de acción en los dos títulos. Nada de estrategias, simulaciones, etc. Simplemente, localizar al enemigo, y dar buena cuenta de él. Eso sí, con una más que notable calidad técnica en los dos casos.

Ya falta menos para que lleguen. No olvidéis estos nombres: «Shellshock», «Thunderhawk 2» y Core Design. Un trío de ases.



Los reyes de Viacom

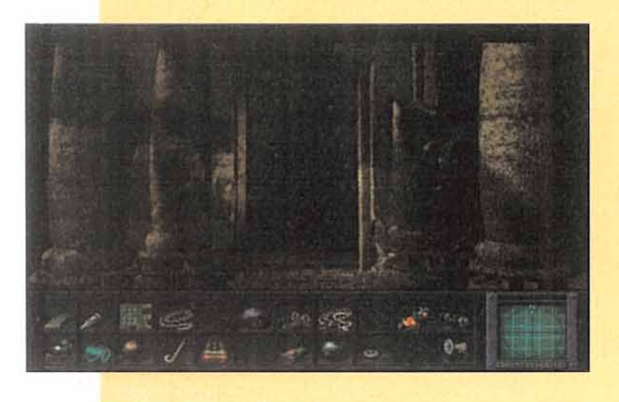
CIC/VIACOM TAMPOCO SE QUIERE QUEDAR ATRÁS EN CUANTO A NUEVOS LANZAMIENTOS. BUENA PRUEBA DE ELLO ES QUE YA TIENE CASI A PUNTO EL TAN ESPERADO «CONGO». UNA LÍNEA MUY SIMILAR, EN SU DESARROLLO, A «MYST»; EXCELENTES GRÁFICOS RENDERIZADOS Y EL ATRACTIVO DE UNA LICENCIA CINEMATOGRÁFICA, PARECEN BUENOS ALICIENTES PARA ESPERAR GRANDES COSAS DE ESTE PROGRAMA.







Ya que hablamos de cine, recordemos que se va a estrenar «La Llave Mágica» en los cines, es decir, la película en la que se basa –el mismo nombre que el original– «Indian in the Cupboard», del que ya mencionamos algo en anteriores números.
Sin perder el mundo del cine, y de su prima la televisión, hay que hacer mención de títulos multimedia basados en una de las series televisivas de mayor tirón mundial: «Star Trek». Los programas son «Omnipedia» e «Interactive Technical Manual». Ambos utilizan el fantástico universo creado hace varias décadas por Gene Roddenberry como excusa para ofrecer dos atractivos CDs, que harán las delicias de los trekkies de todo el planeta, y parte de la galaxia.
Y acabamos con productos para los más pequeños. Títulos educativos como «Alistair & the Alien Invasión», «My Favorite Monster» y, sobre todo, «IM Meen», algo así como un «Doom» que ayuda a potenciar las facultades de lectoescritura, que llegarán muy pronto al mercado.
No será bueno despistarse mucho ante tanto lanzamiento.



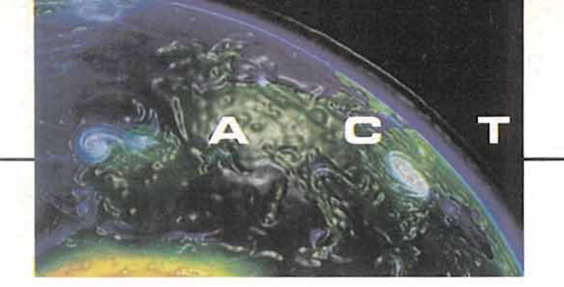
MAGISTRAL

Into the shadows

TRITON / SCAVENGER
En preparación: **PC CD-ROM**
AVENTURA



Scavenger, desconocida compañía, y concretamente uno de los grupos de programación que la integran, Triton, tiene en preparación algo que se ha dado en llamar «Into the Shadows», y que se puede convertir en el juego a batir por «Quake» y su –inevitable– legión de clónicos. Un programa que corta la respiración.
Sin embargo, sus productos necesitarán de toda la potencia para disfrutarlos en toda su extensión –o sea, un buen Pentium–. Por ello, no han escatimado esfuerzos –ni tareas de proceso– en el desarrollo de «Into the Shadows», una aventura 3D en tiempo real, resolución SVGA, y cuyo mayor atractivo es que es tan REAL como imaginemos.
Fastuosas animaciones generadas en tiempo real, y localizadas en no menos fantásticos y barrocos escenarios medievales, constituyen la tarjeta de presentación de un programa llamado a convertirse en clásico.
Si alguien no se da prisa, en este país nuestro sólo podremos disfrutalo gracias al riesgo que asuma algún pequeño importador. Por el momento, no tiene distribución en España. Y eso no está pero que nada bien.
Si todo es tal y como nos lo han contado, y tal y cómo vosotros podéis disfrutar en la demo adjunta, «Into the Shadows» puede dejar chica a cualquier aventura conocida. Veremos.



Ganadores concurso de disfraces LEMMINGS

Aquí tenéis las fotos de los tres mejores Lemmings.



Primer premio

Una Playstation, juego «3D Lemmings» y televisor Sony de 14".
José Luis García Ajo (Madrid)



Segundo premio

Una Playstation.
José Luis León Máñez (Castellón)



Tercer premio

Discman Sony.
Jaume Herranz López (Barcelona)

Además, enviaremos una gorra a los 25 Lemings restantes que "han parecido lectores de Micromanía", es decir, que no han los ganado grandes premios.

Ganadores del concurso WEREWOLF VS COMANCHE

PRIMER PREMIO: ***Programa «Werewolf vs Comanche» y camiseta***

Enrique de la Vega Rodrigo. (Madrid)
Néstor Villanueva .(Tarragona)
Rubén Gómez García. (P. Blancas)
Fernando Asenjo Rodríguez. (Almería)
Pablo Fariños Celdrán. (Cartagena)
Santiago de la Rosa Moro. (Tenerife)
Diego Alonso Rodríguez. (Oviedo)
Javier Tartera Foix. (Palleja)
Sergio Vera Hernández. (Montcada)
Manuel Rodríguez Quirós. (Algeciras)

SEGUNDO PREMIO: ***Camisa de Werewolf***

Carlos Carnicer Sousa. (Madrid)
Félix Cuñago López. (Redondela)
Juan Hidalgo Juanes. (Ciudad Real)
David Galán Mechano. (Montblanc)
Carlos Tauroni Hdez. (Tenerife)
Pedro Ruiz Quirós. (Valencia)
Juan González Gravioto. (Granada)
David Gibert Planas. (Hospitalet)
José Negrete Berlanga. (Málaga)
David Gómez Beltrán. (Madrid)

TERCER PREMIO: ***Gorra de Werewolf***

Grabriel Pobo Novales. (Santander)
Manuel Urbén Mateo. (Teruel)
Natán Lorenzana García. (Reus)
Antonio Calero Monteagudo. (Albacete)
Óscar Porrero Villanueva. (La Coruña)
Juan Yélamos Hinajo. (Almería)

CUARTO PREMIO: ***Reloj de Werewolf***

Albert Coll Portugués.(Esplugas)

Flash

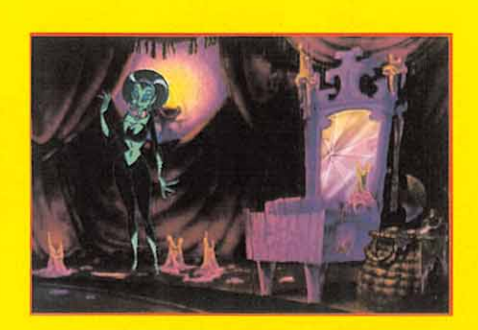
Friendware asegura que en Enero ya estará a la venta la versión shareware de «Duke Nukem 3D», y pocas semanas más tarde la registrada. «Duke Nukem 3D», de Apogee y Formgen, es uno de los sucesores de «Doom» más esperados y aclamados por la crítica internacional, pudiendo dejar cualquier proyecto similar –¿incluido «Hexen»?– a la altura del betún. Hasta 8 jugadores en red, SVGA, sistema de mensajes "Remote Ridicule", o acciones totalmente desconocidas en un juego de este tipo, son algunas de sus características.

Siguiendo con Friendware, la compañía española lanza «Extreme Rise of the Triad», nuevos niveles del conocido juego –hasta 40– que se acompañarán del mismo exclusivo editor que los programadores utilizaron para crear los episodios originales, el TED-5. Precisa del programa completo para funcionar –que luego nadie nos llame traidores–.

«2 on 2. Open Ice Challenge» es el nombre de la última recreativa de Midway, ambientada en el algo salvaje mundo del hockey hielo. Con licencia de la NHPLA norteamericana, ofrecerá hasta cien jugadores reales, así como equipos y competiciones oficiales, y opción de hasta 4 jugadores simultáneos. Aparecerá en los recreativos de toda España en breve.

Mientras Sony, Sega y el PC preparan la campaña de reyes, Nintendo no se ha querido quedar atrás. Desde hace un par de meses, de manera oficial, en Francia, viene haciendo publicidad de Ultra 64 con una supuesta y escueta carta escrita por un niño a Papá Noël: "Olvida ese sistema de videojuegos de 32 bits que pedí estas Navidades. Esperaré a Ultra 64". La mejor defensa, como se suele decir, es un buen ataque.

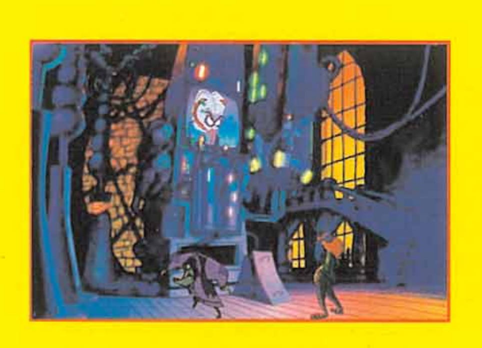
¡CONSIGUE EL JUEGO O ESTE GORDO BAJITO, VERDE LO COMPRARÁ!





ESQUIVA LOS GARFIOS DEL SIEMPRE BIEN ARMADO FRITZ, Y CAZA AL PERVERSO DR. NERO NEUROSIS MIENTRAS CORRES POR SU RETORCIDO CASTILLO, ¡PERO MANTÉN SIEMPRE UN OJO ALERTA O ESTA EXPLOSIVA EXPERIENCIA INTERACTIVA TE REVENTARÁ LA CABEZA!

BRAIN DEAD 13™





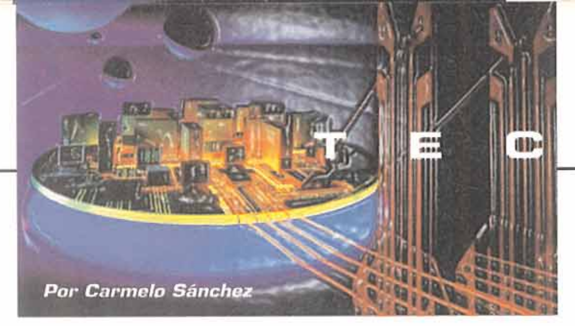
PC CD-ROM













WINGMAN LIGHT Y THUNDER PAD

Joysticks para PC

Fabricante: **LOGITECH**

WingMan Light es una versión mínimamente modificada de su joystick WingMan, al que han dotado ahora de un característico color blanco. Este dispositivo de dos botones incorpora como novedad un selector de autodisparo en la base de joystick. Su diseño es bastante ergonómico y cómodo, además de estar equipado con ventosas para mayor estabilidad.



En cambio, el ThunderPad es el primer pad que fabrica Logitech, y lo han equipado con las características típicas de este tipo de periféricos: cuatro botones, más dos de disparo turbo, un mando direccional de alta sensibilidad y un diseño apropiado con un contorno cómodo y un cable de conexión largo.

PC FRAME

Utilidad de escritorio

Fabricante: **PROMONOR**

PC Frame es un marco plastico rigido que se fija al marco del monitor mediante velcro y que dispone de múltiples utilidades, desde las mas prácticas hasta las meramente decorativas. Son once modelos existentes, además de poder crear otros personalizados por encargo Unos modelos más prácticos nos permitirán tener a la vista atajos de teclado de «Word» o «Excel» o una práctica agenda calendario, además de permitirnos escribir notas sobre ello.



Los restantes modelos tienen una finalidad exclusivamente decorativa, pues con ellos podremos personalizar nuestro monitor y darle un toque divertido y desenfadado. Los diseños son muy originales, como por ejemplo un marco da televisión, una pared llena de graffitis o un teatro.

VIDEO CD CARD

Tarjeta MPEG para SATURN

Fabricante: **SEGA**



Las posibilidades multimedia que los responsables de Sega auguraban para su, por ahora, máquina más avanzada, no iban a ser posibles sin la incorporación de MPEG para reproducción de vídeo con alta calidad.

Y como la Saturn no la incorpora de serie, Sega ha lanzado la Video CD Card para permitir la reproducción en su máquina de VideoCd y CD de vídeo digital. Películas, vídeos musicales y otras producciones de vídeo en formato CD constituyen la extensa oferta de títulos compatibles con este periférico que ofrece en todos ellos una calidad de audio y vídeo excepcional, como se puede comprobar con el VideoCD que viene con la tarjeta y que incluye 18 vídeos musicales de distintos artistas.

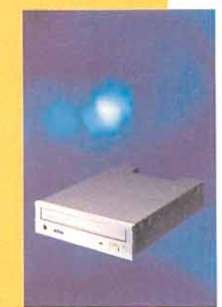
Esta tarjeta MPEG, que presume de ser la más compacta del mercado, es de tamaño reducido y fácil instalación. Asimismo, ofrece las prestaciones lógicas de este tipo de productos para reproducir y buscar pistas, con varias velocidades, zoom y control de playback, entre otras.

XM-3701B

Unidad CD-ROM 6X

Fabricante: **TOSHIBA**

Ese periférico tan imprescindible hoy en día que es la unidad de CD-ROM evoluciona a pasos agigantados. Toshiba nos presenta un modelo de 6,7X que proporciona una velocidad de transferencia de datos de 1.000 KB/seg, además de poder funcionar a otras velocidades: 1X y 2X. Esa velocidad de un MB/seg la consigue gracias a la aceleración del procesador de señales digitales que se utiliza en la corrección de errores, así como mediante la mejora del captador y del motor. Su tiempo de acceso aleatorio es de 135 ms, el de búsqueda aleatoria de 120 ms, y cuenta con una memoria buffer de 256 KB.



Otro de los factores de que esta unidad de CD sea de las 6X más rápidas en la actualidad es por el interfaz que utiliza: SCSI-2. Los 6X ya han llegado, aunque los 8X cada día están más cerca, tanto que en breve se pondrá alguno a la venta.



Flash

5.5 millones de transistores, tecnología 0.6 micras, ejecución dinámica, soporte de multiprocesos simétricos, 150 o 166 MHz, son algunas de las características del Pentium Pro –o P6–. Se montará en servidores y las grandes estaciones de trabajo, reservándose los Pentium normales para el consumo del gran público.

Apple Computer España cumple su décimo aniversario anunciando sus próximos lanzamientos para el futuro: la Plataforma PowerPC, la tecnología de software por componentes OpenDoc, y su nuevo sistema operativo Copland. Además, apuestan por el Multimedia e Internet como principales motores del futuro de la industria informática.

La compañía alemana Wacom ha inventado un revolucionario y original lápiz para tableta digitalizadora que se comporta como un lápiz normal. Por un lado sirve para escribir, y si le damos la vuelta, por el otro actúa como una goma de borrar para corregir los errores sobre la propia tarjeta

Sega está desarrollando un nuevo periférico para la Saturn que permitirá a los usuarios acceder a Internet, de manera similar a como ocurre con el "starter pack" que Philips ha creado para su CD-i.
Además, Sega tiene en mente otros periféricos para su máquina, entre ellos un teclado.

PADS PARA SATURN

Fabricante: **LOGIC3**

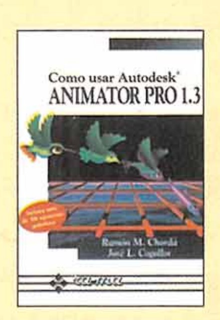
De una empresa con tanta experiencia en el campo de los joysticks y los pads como Logic3 no se puede esperar algo mejor que los cinco modelos que nos presentan para la Sega Saturn. Caracterizados todos ellos por unas extraordinarias prestaciones sobre un diseño revolucionario, esperaremos a tenerlos pronto en nuestro país. Con nombres



tan sugerentes como Terminator, Voyager o Explorer, constituyen el arma perfecta para todos los juegos. Casi todos vienen equipados con ocho botones para cubrir un amplio rango de funciones, además del clásico control direccional.
Otras características destacables son los switches independientes para controlar las opciones de auto-fire por separado en cada botón, además de la opción "slow motion" que cada vez más mandos incorporan para que podamos ralentizar la acción cuando queramos. Algunos sustituyen los switches por indicadores luminosos de botón pulsado, en lo que constituye una curiosa innovación. Como podéis observar en la imagen, sus formas son de lo más curiosas y variadas, demostrando que la imaginación de los diseñadores no tiene límites.
Logic3 completa su bloque de nuevos lanzamientos con una serie de pads para PlayStation, PC y 3DO, junto a un espectacular volante para Mega Drive que funciona sin estar fijado a una base, o sea, en el aire cogido por las manos del usuario.

APLICACIONES

Cómo usar Autodesk Animator Pro 1.3



Con esta obra el lector aprenderá a utilizar Animator Pro versión 1.3 sin demasiadas complicaciones para los más nóveles, desde su instalación hasta su completo funcionamiento, y a los que ya sean usuarios habituales les servirá como guía de referencia, además de aportarle nuevas ideas para el diseño y desarrollo de sus animaciones.
Algo que hay que destacar son los más de cincuenta ejercicios prácticos que el libro contiene, ayudando así a la perfecta comprensión del programa y que el lector pueda desarrollar los conceptos descritos.
En definitiva, una buena obra que le debe tener todo usuario de Animator Pro 1.3.

549 Págs. 4.950 Ptas.

RAMÓN R. CHORDÁ / JOSÉ L. COGOLLOR
RA-MA
NIVEL "I"

APLICACIONES

Atrévete con Excel para Macintosh



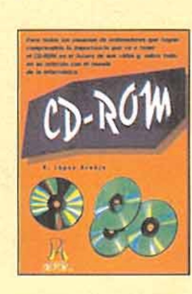
Como bien es sabido por todos los usuarios del programa Excel, es una estupenda hoja de cálculo que va más allá de lo que siempre se ha entendido por este concepto.
Pues bien, el autor ha pretendido con esta obra descubrir las inacabables aplicaciones que tiene a todos los usuarios del mismo, así como nuevos trucos y maneras de llegar a conocer a la perfección Excel hasta la versión 4 para Mac.
El libro contiene innumerables ejemplos que harán más sencilla la tarea del aprendizaje y dominio, además de incluir un diskete con ochenta hojas de cálculo y ficheros para así poder seguir los ejemplos. Una obra que no se debe dejar escapar.

528 Págs. 4.995 Ptas.

VICENTE BOROBIO
PÁGINA UNO
NIVEL "I"

DIVULGACIÓN

CD-ROM. Sencillo y rápido



No hace falta ser un experto en informática para darse cuenta de la gran revolución que ha supuesto el CD-ROM, y la cola que traerá en el mundo de la informática.
Con esta obra el autor intenta que se sepa más sobre este soporte informático, explicando los conceptos fundamentales, de manera que los lectores puedan llegar a comprenderlos de una forma sencilla.
Desde los conceptos más básicos sobre lo que es un CD-ROM, pasando por comparaciones con otros soportes, funcionamiento del lector de CD, hasta la utilización del mismo a través de red.
Una obra que no se debe dejar de lado si no se tienen unos conceptos claros sobre este revolucionario e innovador sistema de almacenamiento de datos.

160 Págs. 1.300 Ptas.

R. LÓPEZ ARAÚJO
PUBLICACIONES R.P.H.
NIVEL "I"

LENGUAJES

Aplique SQL



El lenguaje SQL es uno de los más utilizados para la creación y gestión de bases de datos.
En este volumen los autores proporcionan información a todos aquellos que deseen profundizar en este lenguaje.
El texto está correctamente estructurado, aunque se necesitan conocimientos previos para llegar a entrar en materia.
La información que se incluye en la obra está muy documentada a base de gráficos y ejemplos, y permite que el lector pueda comprender lo que se explica de forma gráfica. Confeccionado en seis partes, que van desde una panorámica general del lenguaje hasta el futuro a largo plazo del SQL, se trata de una obra prácticamente imprescindible para todos aquellos que se ocupen de grandes volúmenes de información.

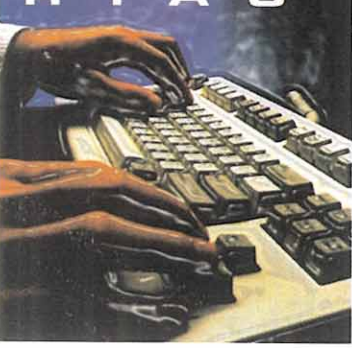
620 Págs. 5.015 Ptas.

JAMES R. GROFF / PAUL N. WEINBERG
NIVEL "C"

PÉSIMO
FLOJO
NORMAL
BUENO
MUY BUENO

NIVEL I: **INICIACIÓN** NIVEL C: **CON CONOCIMIENTOS** NIVEL E: **PARA EXPERTOS**

CARTAS AL DIRECTOR



Micromanía *se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno. No se devolverán los originales no solicitados, ni se facilitará información postal o telefónica sobre los mismos.*

ENERO ES UN MES QUE TIENE UN POCO DE TODO: ACONTECIMIENTOS BUENOS Y OTROS QUE NO LO SON TANTO. LOS BUENOS SON LOS MUCHOS REGALOS QUE SEGURO HABÉIS RECIBIDO TODOS, Y LOS NO TAN BUENOS SON QUE SE ACABAN LAS VACACIONES DE NAVIDAD Y LLEGA LA CUESTA DE ENERO. PERO NO OS DESANIMÉIS, PORQUE LO QUE NO CAMBIA NINGÚN MES ES ESTA SECCIÓN, QUE SABEMOS ES UNA DE VUESTRAS PREFERIDAS, POR MEDIO DE LA CUAL OS PONÉIS EN CONTACTO CON NOSOTROS Y TRATÁIS TEMAS TAN INTERESANTES COMO LOS QUE EXPONEMOS ESTE MES. ASÍ QUE, A DISFRUTAR DE TODOS LOS REGALOS, DE LA REVISTA DE ENERO, Y DE LAS CARTAS QUE VIENEN A CONTINUACIÓN.

Amante del buen fútbol

Soy uno de los muchos fans de esta revista desde antes de su nuevo tamaño. Me gustaría saber cuál de estos juegos –«FIFA Soccer 96» o «Actua Soccer»– es mejor para un Pentium 90. ¿Cuál de ellos tiene mejor visionado de campo, mayor jugabilidad, más realismo en sus jugadores y jugadas? En resumen: ¿cuál me compro?

Anónimo (Monforte de Lemos)

RESPUESTA: Vamos a aconsejarte sobre lo que nos preguntas, pero te aseguramos que la elección va a ser difícil; incluso aquí no nos ponemos de acuerdo. Por partes: los dos tienen varias vistas y alguna de ellas de características parecidas; «Actua» es más jugable, pues es arcade, mientras que «FIFA» tiene más de simulación, pero «FIFA» tiene una base de datos de jugadores y equipos más completa»; los dos tienen una gran variedad de jugadas, dejando al jugador que haga casi lo que quiera con el balón; y ambos funcionan bien en SVGA en un Pentium. Por lo cual, lo dejamos en un empate justo, y si quieres saber más te remitimos al punto de «Actua» en este número y al de «FIFA» en el número 10 de Micromanía.

Un ordenador nuevo

Debido al avance extraordinario de las máquinas, tanto consolas como ordenadores, me gustaría pediros que me aconsejéis sobre la compra de un ordenador. Tengo un IBM Aptiva que con sus 4 MB de RAM, 170 MB de disco duro, 25 MHz y sin lector de CD-ROM, ya se ha quedado corto. Además, quiero que el nuevo ordenador me dure entre tres y cuatro años.

F. Javier Tenza Pastor (Alicante)

RESPUESTA: Puedes hacer dos cosas, o bien comprar un Pentium con 8 MB de RAM y 500 MB de disco duro como mínimo, o bien acudir a IBM por si tu ordenador se puede ampliar a las características antes mencionadas con un coste menor que si lo adquirieras nuevo.

Amante del manga

Llevo leyendo Micromanía desde el número 19, el de la portada de «Batman». Me gustó mucho vuestro cambio de formato, aunque me da un poco de nostalgia recordar las grandes páginas estilo periódico y esos deliciosos extras.
Os quería hacer una sugerencia: que hiciérais una sección sobre el manga y el anime, que están íntimamente ligados con los videojuegos, y es un género que está teniendo un enorme boom. Seguro que es aceptado con ilusión por todos los lectores de Micromanía.

Alberto Estévez Olleros

RESPUESTA: Gracias por los elogios, nosotros también sentimos nostalgia del antiguo formato, pero hay que mirar hacia adelante. En cuanto a tu sugerencia nos parece muy interesante y tomamos nota de ella, como todas, y no descartamos hacer algo parecido en el futuro.

Exprimir su ordenador

Tengo un 386 SX/20 MHz con 4 MB. Como podéis ver, es un equipo muy desfasado. El caso es que puedo jugar a una demo jugable de «El Rey León» que requiere un 386 DX/33. ¿Significa esto que puedo usar juegos que necesitan un 386 DX a más de 20 MHz a pesar de que no les saque el máximo partido? ¿Me servirá de algo instalar una tarjeta aceleradora gráfica? Tengo pensado comprar un CD para poder jugar a las demos que adjuntáis en la revista. Decís que se necesita un 386, ¿que tal iría en mi equipo?

Raúl Belver Ramiro (Barcelona)

RESPUESTA: Podrás usar los juegos que necesiten un 386 DX, e incluso algunos que necesiten una frecuencia de reloj superior. Lo que ocurrirá es que al no cumplir los requisitos mínimos, el programa no irá todo lo rápido que debería ir en condiciones normales; y la inclusión de una aceleradora no aumentará la velocidad, pues es el micro quien se ocupa de esto. En cuanto a la pregunta del CD, la respuesta es la misma, no te podemos asegurar que los programas que necesiten un 486 funcionarán, aunque algunos sí.

Nada parece suficiente

Me gustaría saber en qué piensan ciertos programadores cuando realizan sus juegos. Soy un –¿afortunado?– poseedor de un P 100, placa base con chipset Intel Triton, SVGA Diamond Stealth 64 Video y 16 MB de RAM, pero no basta. ¿Qué ordenador necesito para que «Hi Octane» funcione correctamente en SVGA? ¿Y el «NASCAR Racing», «Descent», «Flight Unlimited»? Mi configuración de arranque es perfecta, con Windows 95 y múltiples arranques de MS-DOS, incluso la CMOS está bien configurada. No lo entiendo, creo tener un ordenador realmente potente...
... Muchas veces decís que para este o aquel juego necesitaremos una configuración alta: 486 DX4, e incluso a veces un Pentium 60, así cuando corre en mi ordenador en VGA es una maravilla, pero en SVGA es otra cosa. El refresco de pantalla es instantáneo, pero lo que falla es el cálculo, no le falta velocidad de vídeo, pero parece que ya hay demasiadas cosas en pantalla.

Juan José Belenguer Navarro (Valencia)

RESPUESTA: Es incomprensible, pero de hecho ocurre que muchas veces los juegos en SVGA van lentos incluso con los PC más potentes. Es indudable que para que los juegos desplieguen todo su potencial necesitan un equipo cuanto más potente mejor. Está claro que el soft va por delante del hard, condicionándolo.

Necesitas un índice

He estado un tiempo fuera de España y no he podido comprar Micromanía, por lo que me faltan algunos números. Por eso, me gustaría enterarme del contenido de los números que no tengo para comprar los que más me interesen. ¿No podríais publicar algo tipo el Índice de la revista número 32 de la segunda época, o enviármelo, o, si ya hay algo publicado, indicarme cómo conseguirlo? No necesito que me digáis lo que contienen todas las revistas, sólo los artículos importantes o los juegos resueltos.

M. Abad (San Sebastián)

RESPUESTA: También en el 56 tienes otro índice, y más adelante, en el número 75 de la Segunda Época tienes un índice que abarca de los números 50 al 73. Además, permanece muy atento a nuestra revista porque dentro de poco tú, y todos los lectores, os vais a llevar una sorpresa relacionada con este tema.

Para participar en esta sección debéis enviar vuestras cartas a:
MICROMANÍA
C/ DE LOS CIRUELOS 4,
SAN SEBASTIÁN DE LOS REYES,
28700 MADRID
No olvidéis indicar en el sobre sección
CARTAS AL DIRECTOR



EA SPORTS™ presenta la NBA de última **generación.** *La tecnología de 32 bits ha creado Virtual Stadium™ y la posibilidad de ver la acción desde cualquier punto que se desee.* Incluye 32 equipos de la NBA, con 2 nuevos equipos en expansión, los Vancouver Grizzlies y los Toronto Raptors. Incluso es posible crear jugadores propios, lo que permite seguir todos los cambios que se produzcan en la NBA durante la temporada completa. Se han incorporado más de 40 funciones nuevas, incluyendo diagramas animados de juego y estadísticas en pantalla. La mejora en la jugabilidad y la presentación al estilo televisivo le llevarán lo más cerca que se puede estar de un auténtico partido de la NBA. **Ha cambiado el mismísimo juego: es NBA Live 96.**



Disponible en ***PC CD-ROM, SEGA Mega Drive™, Super NINTENDO™***

Visite EA SPORTS en Web en http://www.ea.com/





Edificio Arcade Rufino González 23 bis Planta 1.° Local 2 28037 Madrid Tel. 91–304 70 91 Fax. 91–754 52 65
TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91–754 55 40**



ULTRA 64

ESPECIFICACIONES TÉCNICAS CONFIRMADAS

-Procesador principal R4300 a 93.75 MHz
-Chipset Silicon Graphics/MIPS (comunicación entre procesador principal y la memoria a 500 MHz)
-Bus externo 8 bit (bus de datos interno en el procesador principal de 128 bit)
-7 coprocesadores específicos (incluyendo el DENSEPAK de 64 bit de IBM)
-Subsistema DRAM de Rambus (velocidad del ancho de banda 562.5 MB/s)
-Procesador gráfico "Reality Inmersion" 64 bit (100 Mhz enhanced mode)
-Resolución: de 256x224 hasta 1200x1024 en modo entrelazado. Paleta de 16.8 millones de colores.
-Procesador de sonido de 64 bit DSP (44.1 KHz)
-64 canales FM de sonido
-100 canales para síntesis por tabla de ondas
-60 SPECint92 y 45SPECfp92 en el procesador principal
-125 MIPS
-100 MFLOPS
-600 000 polígonos texturados en tiempo real por segundo (100 000 con todos los efectos en tiempo real) a 60 fps
-1.5 MB (12 Mb) Video RAM
-2 MB (16 Mb) Dynamic RAM
-1 MB (8Mb) Sound RAM
-Velocidad máxima de transferencia en memoria de 4500 Mb/s
-Opciones en tiempo real: Z-buffer/Texture mapping/Morphing/Distorsiones/Escalados/Rotaciones/Transparencias/Sombreados phong y gouraud/Antialiasing/Ray Tracing/Render/Trilinear mip mapped interpolation/Corrección de perspectiva/Load Management/Depth Buffering
-Tecnología FastROM y MegaROM
-MPEG y FMV

EL PROYECTO YA NO LO ES. NINTENDO ULTRA 64 HA DEJADO SU CONDICIÓN DE QUIMERA PARA CONVERTIRSE EN UNA EXPLOSIVA REALIDAD. DEL 24 AL 26 DE NOVIEMBRE PASADO SE CELEBRÓ EN TOKIO EL SHOSHINKAI SHOW, UNA FERIA EXCLUSIVA DE NINTENDO, DONDE CIEN MÁQUINAS FUERON LA PRUEBA, PARA EL GRAN PÚBLICO, DE QUE ULTRA 64 YA ERA ALGO MÁS QUE UNA ALTERNATIVA DE FUTURO. LA MÁQUINA EXISTE, LOS JUEGOS TAMBIÉN, O PODEMOS GARANTIZAR, AL MENOS, QUE ESTÁN EN DESARROLLO. Y DE TODO LO QUE ALLÍ PASÓ, Y MÁS, TENÉIS EN ESTAS PÁGINAS LA INFORMACIÓN MÁS ACTUAL. SEÑORAS Y SEÑORES, PASEN, Y DESCUBRAN LA REALIDAD SOBRE ULTRA 64.





DEL SUEÑO A LA REALIDAD

Cada año, en Japón, se celebra una feria muy particular, dedicada al mundo del videojuego. Todo lo que allí se exhibe, absolutamente todo, es producto exclusivo de Nintendo. El Shoshinkai es una muestra organizada, naturalmente, por Nintendo Japón, y dedicada a sus novedades en los múltiples sistemas lanzados al mercado por la compañía nipona (Game Boy, Super Nintendo, Virtual Boy...).

En 1995, el séptimo Shoshinkai abrió sus puertas el 24 de Noviembre, para ser clausurado el 26 del mismo mes. Pero en la séptima edición de la muestra todos los visitantes tenían un único interés. Dos años después que Nintendo anunciara el acuerdo con Silicon Graphics para el diseño y desarrollo de un sistema de videojuegos basado en una tecnología de 64 bit, el proyecto al fin ha visto la luz, aunque haya sido en un ámbito restringido, y en una puesta de largo un tanto simbólica. Pero Ultra 64 existe.

CIEN CONSOLAS Y... ¿CUÁNTOS JUEGOS?

Cien máquinas llenaban casi todo el recinto de la feria celebrada en Makuhari, Chiba, un distrito de las afueras de Tokio. La primera promesa de Nintendo se había cumplido. Las siguientes hacían referencia al software y, aunque, en esencia, todo era como se había asegurado (trece juegos que los asistentes podrían ver), había que hacer una sutil matización: tan sólo dos programas estaban disponibles para que los invitados probaran y jugaran: "Super Mario 64" y "Kirby Bowl 64" (por cierto, tanto estos nombres como los del resto de juegos vistos en el show, son totalmente provisionales). Y, además, tan sólo estaban finalizados en un 50 y un 20%, respectivamente.

Pero no importaba. Los asistentes a la feria tenían auténtico software de Ultra -software de 64 bit- que llevarse a la boca.

Los restantes once títulos ("Blastdozer", "Body Harvest", "Buggie Boogie", "Creator", "Goldeneye", "Pilot Wings 64", "Star Fox 64", "Shadows of the Empire", "Super Mario Kart R", "The Legend of Zelda 64" y "Wave Race 64") mostraban alguna de sus escenas, una y otra vez, grabadas en varios vídeos, estratégicamente dispuestos por toda la superficie del recinto.

Pero, así y todo, cuanto allí se pudo ver no defraudó a nadie -excepto algunas cosillas de "Kirby Bowl", comprensibles dado su porcentaje de desarrollo-. De "Super Mario 64", por ejemplo, se ha dicho que se puede convertir en uno de los mejores, sino el mejor, videojuego de la historia, hasta el día de hoy. Un entorno 3D espectacular, en el que la naturaleza en los movimientos y animaciones, la variedad y extensión de sus localizaciones, los efectos visuales, etc., es decir, el potencial de Ultra 64, aprovechado sólo mínimamente, lo hacía divertido, bonito, jugable, adictivo... ¡y sólo está desarrollado al 50%!

Pero para llegar hasta el Shoshinkai, el camino ha sido duro. Por un lado, Nintendo, dado su habitual hermetismo, no soltaba prenda sobre la máquina ni los juegos. Tan sólo comunicados oficiales sobre acuerdos concretos. Así, han surgido rumores, confusiones, equívocos, falsas noticias... y se siguen produciendo, para ser sinceros.

las opiniones de...

HOWARD LINCOLN
PRESIDENTE DE NINTENDO AMÉRICA

•Tras diecinueve meses en desarrollo, hemos logrado nuestros dos objetivos: diseñar una tecnología que soporte los mejores juegos de la historia, y hacerlo a un precio inferior a los 250 $.
•Ultra 64 va más allá de todo lo que habíamos previsto.
•El nombre de Nintendo equivale a lo mejor en videojuegos, hoy en día. Y mientras seguimos entusiasmados con el enorme potencial que aún tienen máquinas como NES, Game Boy o Super Nintendo, el lanzamiento de Ultra 64 supone una nueva dimensión de futuro en el entretenimiento.
•Nos hemos saltado una generación (de hardware) para ir a por todas con los 64 bit. Ultra 64 romperá todos los límites establecidos, y cambiará la idea de como debe ser un videojuego.
•No hemos hecho ninguna comunicación oficial sobre cualquier tipo de acuerdo con Netscape. Es posible que se anuncie algo al respecto, pero será, en todo caso, durante los primeros meses de 1996.
•Por supuesto que estamos interesados en Internet, y en como poder acceder mediante Ultra 64.
•La máquina costará unos 250$ en USA, aunque no sé si lanzaremos algún pack que incluya un juego. En todo caso, no costará menos de 199$. No podemos vender el hardware a un precio inferior al coste de producción. (*)
•Los juegos de Ultra 64 tendrán como mínimo 64 Mb. Esperamos que con el tiempo lleguen hasta los 256 Mb.

(*) NOTA: Vender a un precio inferior al del coste de producción -dumping- con la intención de romper el mercado y eliminar a la (posible) competencia, es ilegal y está penado en la mayoría de los mercados de todo el mundo.

LA HISTORIA, PASO A PASO

1 9 9 3 . . .

23 de Agosto. Nintendo anuncia el desarrollo de un sistema de videojuegos de 64 bits, con el apoyo de Silicon Graphics. El nombre en clave es "Project Reality", y su lanzamiento se prevée para el último trimestre de 1995. Se comienzan a escuchar los primeros rumores sobre tecnología RISC, con un procesador a 100 MHz y resolución HDTV. Esto implicaría que el "Project Reality" sería la primera máquina que haría uso de la Tecnología Reality Inmersion (entornos 3D en tiempo real).

1 9 9 4 . . . .

30 de Marzo. Sale a la luz que Rare y Williams se han convertido en los primeros licenciatarios de software para "Project Reality". Rare, de hecho, ya estaba trabajando en diversos proyectos para el nuevo sistema. WMS Industries, por su parte, llega a un acuerdo para la distribución de coin-ops que utilicen la tecnología Nintendo de 64 bit.

2 de Mayo, Dundee, Escocia. DMA Design es el siguiente equipo de programación que adquiere el rango de desarrollador oficial de software.

5 de Mayo. Nintendo anuncia que el "Project Reality", será una máquina con soporte de cartuchos. Justifica su decisión con el argumento de la lentitud de los lectores CD en el acceso a la información.

9 de Junio. Se da a conocer que Alias Research está desarrollando herramientas específicas de diseño 3D, para el nuevo sistema.

23 de Junio. "Project Reality" pasa a ser, oficialmente, Ultra 64. Durante la edición de verano del CES, y con un acceso limitado por invitación personalizada, Nintendo muestra a unos cuantos elegidos los dos primeros juegos desarrollados con tecnología Ultra 64, en formato recreativa: "Killer Instinct" (cuya placa utiliza un único procesador de 64 bit) y "Cruisin´ USA" (montado sobre una placa de 32 bit de Williams).

Acclaim es confirmada como nuevo desarrollador de software, con "Turok: Dinosaur Hunter", en desarrollo.

18 de Julio. Se hace público el acuerdo entre Nintendo y Rambus, para utilizar la tecnología de alta velocidad de la última compañía y optimizar el acceso a los chips de memoria de la máquina.

5 de Octubre. Williams anuncia el desarrollo de una nueva versión, mejorada y ampliada, de "Doom" para Ultra 64.

11 de Octubre. Multigen anuncia que su tecnología de desarrollo de entornos 3D, forma parte de la herramientas oficiales de desarrollo de Ultra 64.

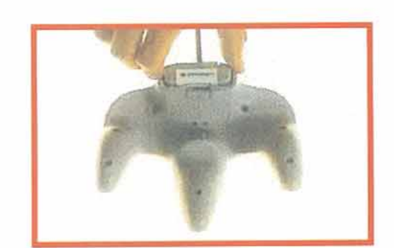
21 de Noviembre. Paradigm Simulations anuncia el desarrollo de un nuevo juego, con el apoyo de Shigeru Miyamoto, que será lanzado al mismo tiempo que la máquina.

1993 1994

LA REVOLUCIÓN AL ALCANCE DE LA MANO

La espectacularidad preside el diseño del pad de Ultra 64. Para dar una idea, es como si el pad de PlayStation se hubiera alargado, y le hubieran crecido más botones y un nuevo brazo central.
En su parte izquierda se ha colocado una almohadilla direccional estándar, similar a las existentes en el 99% de los pads de cualquier sistema, y por supuesto de Super Nintendo.
Desplazándonos hacia la parte derecha, primero nos encontramos un botón de "Start" en el centro, y ya al llegar al extremo, seis botones más. Estos se pueden separar en dos grupos. Los cuatro amarillos, más pequeños que los otros, son los llamados botones C, utilizados para acciones usuales, para cambiar las perspectivas de cámara en los juegos o se pueden usar como un pad de dirección adicional.
Los dos botones que nos quedan, A y B, se utilizan sobre todo para movimientos especiales -saltar, agacharse, etc.-.
En los extremos superiores izquierdo y derecho, nos topamos con los conocidos "trigger buttons" L y R -exactamente como en Super Nintendo-. Pero lo más innovador llega a partir de este momento.
En el brazo central, ligeramente desplazado hacia la parte inferior, se encuentra un minijoystick analógico, que puede tener múltiples





PROBLEMAS, RETRASOS...

Sobre el hardware, se ha dicho de todo. Y ni siquiera ahora se está demasiado convencido de lo que se escucha. El desarrollo de una tecnología desconocida, al alimón entre Silicon Graphics y Nintendo, a un precio increíblemente bajo –otro punto a discutir mil y una veces– ha costado no pocos quebraderos de cabeza y problemas a ambas compañías. Y ha desatado una ola de rumores asombrosa, que no parece haber finalizado.
Entre estos quebraderos de cabeza, Nintendo se topó con uno bastante importante poco antes de la celebración del Shoshinkai. Al parecer, existían fallos menores en el hardware, pero para los que no se encontraba solución aparente, y que imposibilitarían que la exhibición del software se llevara a cabo en las fechas previstas. Pero IBM entró en acción.
El diseño de un diminuto -pero potente- chip de 64 bit, el DENSE-PAK, específicamente realizado para la ocasión, solucionó la papeleta. Ahora, sólo restaba analizar cuáles eran los datos que habían decidido a Nintendo a fijar el lanzamiento de Ultra 64 el 21 de Abril del 96, en Japón, y a finales del mismo mes en Estados Unidos -y posiblemente, también Europa-.

las opiniones de...

DAVE PERRY
DIRECTOR DE SHINY ENTERTAINMENT

•Nuestro nuevo proyecto ("Murder, Death, Kill"), iba a desarrollarse para Ultra, pero no hemos llegado a un acuerdo final. Con los cartuchos no tenemos suficiente capacidad. Me prometieron que presentarían (en el Shoshinkai) discos magnéticos, pero he mirado por todos lados y no los he visto por ninguna parte.
•Probablemente aparecerá ("Murder, Death, Kill") en PC CD ROM, y más tarde para M2.
•M2 será la competencia directa de Ultra. Si compras Ultra y el "Bulky Drive", tienes un precio final similar al de M2.
•Nintendo le está diciendo a todo el mundo que 250$ es su precio, pero empieza a añadir cualquier periférico y verás cómo se dispara.

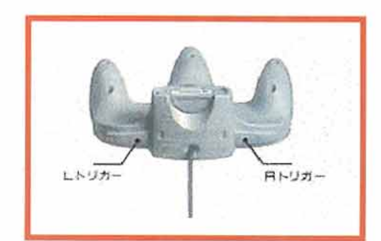


funciones -tanto movimientos especiales, combos, sistema direccional, etc.- y que se complementa con un botón situado en la parte posterior del mando, bautizado como botón Z, y equivalente en su singularidad a los botones L y R.

Si todo acabara aquí, tendríamos un excelente y algo futurista mando. Pero hay más. Falta lo mejor, es decir, la ranura para tarjetas de memoria, situada también en la parte posterior, naturalmente intercambiables con cualquier otro mando.

Para redondear la faena, y con la excusa de la personalización del sistema Ultra 64 al gusto de cada usuario particular, Nintendo lanza estos mandos en seis colores: rojo, amarillo, verde, negro, azul claro y azul marino. Cualquiera diría que les sobró una partida de plástico de colores, procedente de los últimos modelos de GameBoy.





Por un lado, la paridad del dólar respecto al yen (entre 100 y 110 yenes por dólar americano), para entrar en unos límites que permitieran ofrecer el hardware al precio prometido. Tengamos en cuenta que a medida que pasa el tiempo, la tecnología -cualquier tecnología- se abarata para la producción en masa, al ser un campo de investigación –y por tanto evolución– constante, casi diaria.

Por otra parte, había que dar el tiempo suficiente a las compañías de software para finalizar los primeros juegos (entre veinte y treinta) de Ultra, que aparecerán a lo largo de 1996.

Pero el dato más curioso es que algunos directivos de Nintendo afirman que antes de que Ultra 64 salga a la venta en América y Europa, quieren tener finalizado algún juego en el que esté implicado Shigeru Miyamoto, creador de Mario y mente directora de algunos de los proyectos de más éxito en la historia particular de Nintendo, y del software en general. Es decir, quieren apostar sobre seguro, ya que según afirma, con más razón que un santo, Hiroshi Yamauchi, el "Big Boss" de Nintendo, éste es un mercado en el que lo que te hace triunfar, y ganar dinero, es el software. Aunque en sus planes entre vender, al menos, entre tres y cinco millones de máquinas, en todo el mundo, sólo el primer año. Tras tener todo bien apañado, llegan los precios.

•Lo que he visto de "Star Fox", "Mario" y "Pilot Wings" me ha gustado. Los gráficos son impresionantes y el hardware no tiene rival en el proceso de datos.

KEN LABB
PRODUCTOR DE KILLER INSTINCT 2.

•"Killer Instinct" se ha quedado anticuado. El nuevo "engine" es mucho más potente. En el juego, cada personaje tendrá miles de combos. Haz cualquier cosa con el pad, y tendrás un combo. Pero habrá mucho más.
•"Killer Instinct 2" saldrá antes en los salones recreativos. Probablemente, a finales de Enero.

1994-1995

1 9 9 5 . . . .

4 de Enero. Se anuncia el acuerdo entre Nintendo y GTE Interactive Media, para desarrollo, edición y distribución de juegos.
5 de Enero. La edición de invierno del CES, es el marco en el que SGI anuncia que el diseño y las pruebas del hardware Ultra 64 han sido completadas.
Spectrum Holobyte anuncia el desarrollo de una versión de "Top Gun", para Ultra 64.
7 de Febrero. Se hace oficial que Software Creations está desarrollando el sistema de sonido para Ultra. Al mismo tiempo, confirman su trabajo en un nuevo juego.
10 de Febrero. Nintendo confirma, en una conferencia en Compuserve, que Sierra está desarrollando "Red Baron" para Ultra 64.
15 de Febrero. Se hace público que Angel Studios está desarrollando un nuevo juego, bajo la supervisión de Shigeru Miyamoto y su equipo.
24 de Febrero. Gametek anuncia "Robotech" para Ultra 64.
23 de Marzo. Virgin se convierte oficialmente en el nuevo miembro del "Dream Team" de desarrolladores, con un proyecto llamado "Stacker".
5 de Mayo. Nintendo anuncia que SGI ha completado el chipset de Ultra. Se hace oficial que la máquina será lanzada en Abril del 96, en Europa y Estados Unidos, y que se presentará por vez primera al público en el Video Game Exhibition (Shoshinkai), a celebrar en Tokyo los días 24, 25 y 26 de Noviembre del presente año.
11 de Mayo. Mindscape se incorpora al "Dream Team" con el desarrollo de "Monster Dunk".
9 de Junio. En declaraciones exclusivas a la revista japonesa Dengeki SuperFamicom, el director de Nintendo América, Mr. Arakawa, confirma el desarrollo de un sistema de almacenamiento magnético para Ultra ("Bulky Drive"), que aparecerá a finales del 96.
7 de Julio. Nintendo presenta a Ken Grifey Jr. como la estrella de un juego de baseball, desarrollado por Angel Studios, que aparecerá a finales del 96 o principios del 97.
29 de Agosto. Nintendo Power anuncia a LucasArts como nuevo desarrollador de Ultra. El juego: "Shadows of the Empire".
20 de Octubre. Nintendo confirma oficialmente a LucasArts como miembro del "Dream Team".
21 de Octubre. Ultra 64 cambia su nombre oficial en Japón, por el de Nintendo 64.
25 de Octubre. Se confirma que entre los proyectos de Rare para el futuro, uno de los más avanzados es la adaptación de "GoldenEye", la última película de James Bond.
2 de Noviembre. Saltan los primeros rumores sobre un acuerdo entre Nintendo y Netscape, para desarrollar un servicio de acceso y navegación por Internet, mediante un módem para Ultra 64.
17 de Noviembre. Apogee se suma al "Dream Team" con "Prey", un proyecto que aparecerá a principios del 97, tras la versión PC.
21 de Noviembre. Electronic Arts se convierte en el más reciente desarrollador del "Dream Team", con el anuncio de "FIFA Soccer 97", que aparecerá en el verano del 96.
24 de Noviembre. Comienza el Shoshinkai.
4 de Diciembre. Time Warner entra en el "Dream Team". El juego en desarrollo es "Wayne Gretzky Hockey".

ESPECIFICACIONES BULKY DRIVE
-Discos magnéticos 4 pulgadas
-1200 Mb (150 MB)/grabables
-Velocidad equivalente a un lector CD 16x
-Tasa de transferencia de 2.44 MB/s
-Tiempo de acceso de 13 ms
-De 2 a 4 MB de RAM adicional (no confirmado)
-Lanzamiento en Diciembre del 96 con un precio de 200$ (no confirmado)

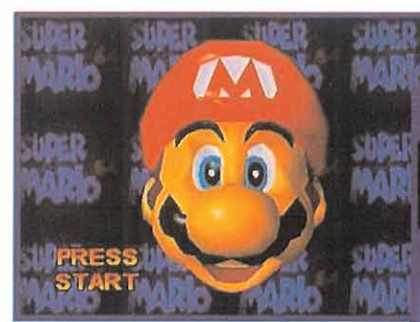
NI CARTUCHOS NI CD, SINO TODO LO CONTRARIO

La noticia de que Ultra 64 sería una máquina con soporte de cartucho ha sido uno de los motivos de más discusiones y rumores, desde que Nintendo inició la aventura del "Project Reality".
Su argumento principal para tal decisión -no sin razón- fue la velocidad de transmisión de datos y minimizar lo más posible el tiempo de acceso a los mismos. Sin embargo, Nintendo siempre se ha caracterizado por ir contracorriente, y ahora que el CD se perfilaba como el soporte definitivo -¿por cuánto tiempo?-, la compañía japonesa ha roto todos los esquemas. ¿O no?
Las compañías de software, pese a todo lo dicho sobre nuevos y portentosos algoritmos de compresión y descompresión de datos (que si un ratio de 3:1 para gráficos, que si otro de 8:1 para textos, los de SGI de 30:1...), las nuevas ROM de los cartuchos, capaces de almacenar hasta 64 Mb (el máximo disponible, hasta que las ROMs de mayor capacidad no bajen su precios), etc., etc., claman por la limitación en la cantidad de información que ofrece este soporte. Y mientras tanto, Nintendo negándose a entrar en discusiones sobre un CD ROM (obvio, el coste por unidad, actualmente fijado en 250$, se dispararía al incluir un lector CD) para Ultra 64.
¿Cuál ha sido la solución? A finales de 1996 entrará en escena un sistema basado en discos magnéticos –algo parecido a un floptical disc, sin serlo– al que se ha dado en llamar "Bulky Drive". Los rumores apuntan a que se trataría de un periférico que se conectaría a la actual ranura para cartuchos disponible en la consola –tal y como, por dar una idea aproximada, hace el 32X con Mega Drive–. Estos discos magnéticos –grabables– tendrían un diámetro de 4 pulgadas y una capacidad –teórica– de entre 120 y 150 MB (aproximadamente 1200 Mb como máximo).
De hecho, muchos de los juegos en desarrollo confirmados para Ultra 64, podrían salir EXCLUSIVAMENTE en este formato, ante su tamaño y la imposibilidad de conseguir una mayor compresión del código en los cartuchos.
Y, claro, también está el asunto del precio, que se rumorea estaría en unos 200$ de coste. Así, la máquina más el "Bulky Drive" llegaría a un total de 450$, a lo que habría que añadir -casi son total seguridad- cierta cantidad en conceptos de impuestos, aranceles, aumento en cuanto a precio recomendado, etc. Y aparte, por supuesto, el software.

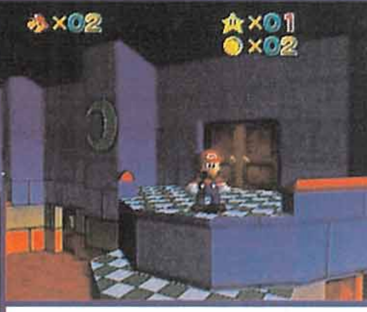
LA ÚLTIMA DISCUSIÓN

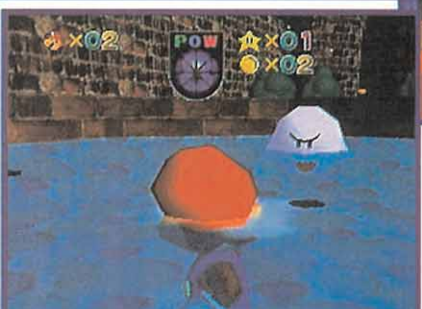
Se habla de entre 50 y 70 dólares por cartucho desarrollado por Nintendo, en los USA. Entre 70 y 90 para los lanzados por otras compañías. Y en Europa, concretamente en el Reino Unido, afirman que los juegos no bajarán de 60 libras –casi el doble que en Estados Unidos–. Algunos cuentan que habrá packs, con máquina y juegos; otros aseguran lo contrario... ¿Quién dice la verdad?
Para más INRI, algunos programadores se han quejado, pese a todos los informes, de la limitación de espacio, pese a la gran velocidad de transmisión, que plantean los cartuchos. Para ello, Nintendo está desarrollando un sistema magnético de almacenamiento que aparecerá, probablemente, a finales de año.
Pero ya se empiezan a levantar voces diciendo que los costes de uno y otro soporte, acabarán haciendo triunfar al último. Y teniendo en cuenta que podría llegar a costar tanto como la propia consola, ¿dónde quedan esos 250$ prometidos?
Si nos olvidamos de todo este tema, y nos fijamos en la máquina y en los juegos, Nintendo tiene un arma poderosísima en la mano que puede hacer tambalearse los cimientos del mercado a nivel mundial. Tiene calidad, y quiere cantidad. Técnicamente, han cumplido lo prometido, tanto en el hard como en el soft. El resto, será una historia diferente, que empezará a escribirse a partir de Abril.

Nota de la Redacción: Nuestro especial agradecimiento al equipo de FUN GENERATION, y a Götz Schmiedehausen, sin cuya ayuda no habría sido posible este reportaje.

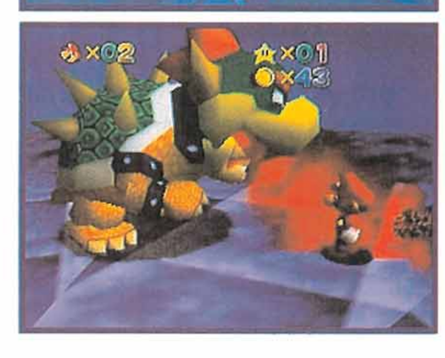


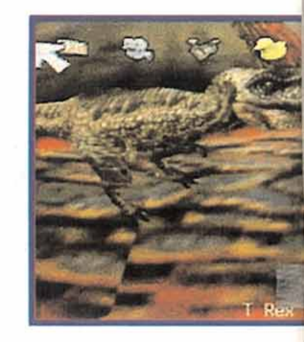
SUPERMARIO 64





Gráficos increíbles, animaciones brutalmente reales... «Super Mario 64», o la culminación del genio de Miyamoto. Las 3D como jamás se habían imaginado, hasta ahora...





las opiniones de...

HIROSHI YAMAUCHI
PRESIDENTE DE NINTENDO JAPÓN

•Los 64 bit, y sobre todo Nintendo (Ultra) 64, cambiarán radicalmente la calidad de los videojuegos.
•Sólo hemos permitido probar dos juegos durante la feria ("Super Mario 64" y "Kirby Bowl 64"), porque sabemos que el público odiaría jugar con títulos que no estuvieran acabados, y pese a que "Super Mario 64" sólo está al 50%, ya ofrece unos gráficos y una jugabilidad sorprendentes.
•Cuando ("Super Mario 64") esté acabado, será el mejor juego de la historia.
•Lo importante no es el número de juegos que aparezcan, sino que estos sean de gran calidad. Los usuarios rechazarán juegos que se parezcan unos a otros. No se dejarán dar gato por liebre(...) Al hablar de máquinas de nueva generación, nos metemos en terrenos de hardware, y lo que los usuarios quieren son juegos -originales, innovadores, divertidos...-. Este es un mercado liderado por el software, así que no tiene sentido discutir sobre las máquinas de la nueva generación.
•¿Hemos lanzado Nintendo 64 para ser los líderes absolutos del videojuego? No. Lo que queremos es salvar un mercado amenazado. No dominarlo, sino cambiarlo para que los usuarios actuales no nos abandonen en el futuro.
•Estamos trabajando sobre un nuevo soporte que permita lectura y escritura de datos, además de capacidad de almacenamiento y una velocidad de transmisión inexistente hoy en día. Estará listo para la próxima edición del Shoshinkai.



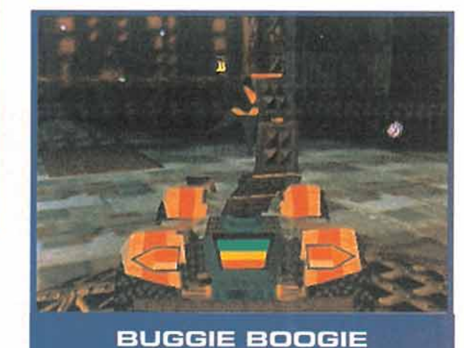




El gran secreto de Rare. «Blastdozer» es pura destrucción. Un juego que pone en práctica los modelos de partículas de Alias.

Proteger el planeta de los alienígenas. Más de 80 vehículos y un juego inmenso, es decir, DMA Design en acción.

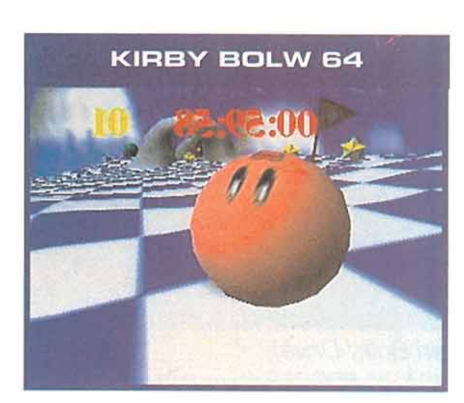
BODY HARVEST



Bajo la tutela de Miyamoto, Angel Studios traslada al jugador a una batalla de buggies, donde el usuario podrá hacer verdaderas virguerías en el diseño de los vehículos.

LOS JUEGOS DEL SHOSHINKAI

-BLASTDOZER (Rare/Nintendo)
-BODY HARVEST (DMA Design)
-BUGGIE BOOGIE (Angel Studios/Nintendo)
-CREATOR (Software Creations/Nintendo)
-GOLDENEYE 007 (Rare/Nintendo)
-KIRBY BOWL 64 (Nintendo)
-PILOT WINGS 64 (Paradigm Simulations/Nintendo)
-STAR FOX 64 (Argonaut/Nintendo)
-STAR WARS: SHADOWS OF THE EMPIRE (LucasArts)
-SUPER MARIO 64 (Nintendo)
-SUPER MARIO KART R (Nintendo)
-THE LEGEND OF ZELDA 64 (Nintendo)
-WAVE RACE 64 (Nintendo)



Junto a «Super Mario 64», el único programa a disposición del público, con dos fases diferentes. Lo mejor, el realismo de los efectos 3D.





JUEGOS EN DESARROLLO (NO CONFIRMADOS)

-AKIRA
-BATMAN FOREVER
-CASPER
-CASTLEVANIA
-EARTH WORM JIM
-FINAL FANTASY EXTREME
-GRADIUS IV
-KILLER INSTINCT T.E.
-LEMMINGS
-MANIAC MANSION
-MEGAMAN X4
-MEGAMAN 64
-POCAHONTAS
-POWER RANGERS THE MOVIE
-SECRET OF EVERMORE
-STAR FOX 2
-STREET FIGHTER ALPHA
-TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES
-TOY STORY
-TWIN EAGLE 2

Todo lo referente a estos títulos son únicamente rumores, muchos, sino todos, podrían no ver nunca la luz. Como último dato, apuntar el también rumor sobre el desarrollo de un periférico que podría llamarse Ultra SNES, un adaptador de cartuchos Super Nintendo para Ultra, como el Super GameBoy para la consola de 16 bit de Nintendo.

•Sin la singularidad de cambios como los que ofrece el mando de Nintendo 64, podría verse amenazado el futuro del software. Gracias a las nuevas opciones de estos mandos, los programadores tendrán una oportunidad para inventar nuevos conceptos y desarrollar ideas originales que hagan los juegos más realistas y divertidos.

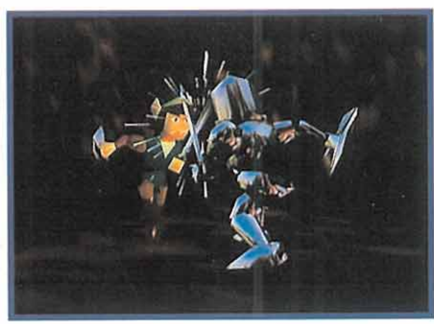
•Utilizando cartuchos, siempre tendremos la opción de mejorar los juegos con chips y ROMs que vayan surgiendo con el tiempo, más potentes que los actuales. Es una ventaja sobre el CD, y una tradición en Nintendo.

• El lanzamiento de Nintendo 64 no supondrá el abandono de las máquinas actuales. Seguiremos editando títulos para 16 bit y, muy posiblemente, el precio de los cartuchos sufrirá sustanciales rebajas.

GEORGE HARRISON
DIRECTOR DE MARKETING DE NINTENDO AMÉRICA

•Pensamos que Ultra 64 saldrá a la venta a finales de Abril en los Estados Unidos, aunque podría haber cambios, dependiendo de la capacidad de producción de Japón.
•Los mandos de control de colores variados responden a una filosofía de personalización del producto. Se nos ocurrió cuando se lanzaron las GameBoy de colores. Todo aquel que ya tenía una GameBoy se compró otra, simplemente porque era de un color distinto.
•No creemos que aparecer en el mercado después de Sega y Sony nos vaya a afectar negativamente. Mega Drive apareció antes que Super Nintendo, pero les igualamos muy pronto, y superamos sus ventas al poco tiempo.


THE LEGEND OF ZELDA 64


Uno de los juegos que más dudas han sembrado. ¿Sólo en "Bulky Drive", y a finales del 96? En cualquier caso, las animaciones eran geniales.

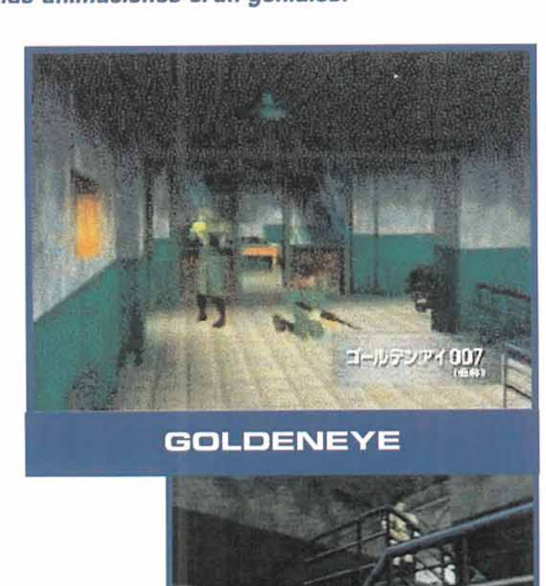

PILOT WINGS 64

Ala delta, helicópteros, jet-packs... sensación real de vuelo, en 3D. Paradigm Simulations en los créditos, y detrás, claro, el amigo Miyamoto.



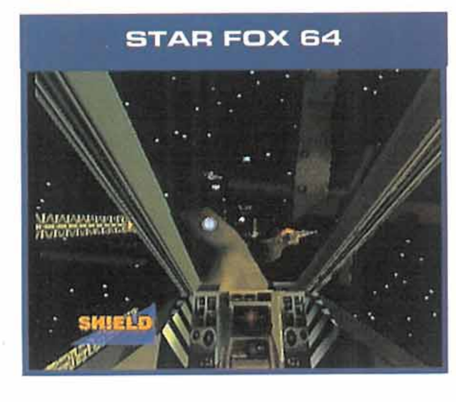
JUEGOS EN DESARROLLO (CONFIRMADOS)

-ACE DRIVER (Namco)
-ALIEN TRILOGY (Acclaim)
-BLASTDOZER (Rare/Nintendo)
-BODY HARVEST (DMA Design)
-BUGGIE BOOGIE (Angel Studios/Nintendo)
-COOL SPOT (Virgin I .E.)
-CREATOR (Software Creations/Nintendo)
-CRUISIN' USA (Williams Entertainment/Nintendo. Posible versión en Bulky Drive)
-DARK FORCES (LucasArts)
-DONKEY KONG REALM -¿DKC 3?- (Rare/Nintendo)
-ULTRA DOOM (Williams Entertainment/id Software)
-F ZERO 2 (Nintendo)


GOLDENEYE


El cine y el estilo «Doom», con Rare como responsable de la primera gran licencia de Ultra.

El regreso de uno de los grande mitos en Super Nintendo. Toda la fuerza de «Star Fox», elevada al máximo, en la nueva versión de Ultra.



STAR FOX 64

SUPER MARIO KART R



¿Cómo hacer nueva una idea tan conocida? Quizá, con cuatro jugadores simultáneos...

las opiniones de...

PETER MAIN
SUBDIRECTOR DE NINTENDO AMÉRICA.

• La historia de nuestra industria es una investigación contínua para conseguir mejores gráficos, mejores juegos, más calidad. Cuando creas una obra maestra, como "Donkey Kong Country", subes el listón de calidad para todos los desarrolladores de software. Ahora, Nintendo va a elevarlo aún más.

• A finales de Abril de 1996, los usuarios descubrirán lo que implican realmente los 64 bit, con juegos desarrollados por las mejores compañías del mundo, que harán que el listón llegue a una altura que nadie podría haber imaginado.

TIM STAMPER
DIRECTOR GENERAL DE RARE

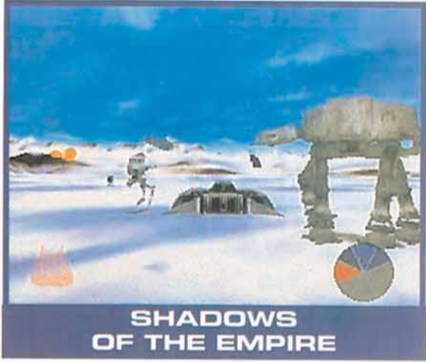
• Como los desarrolladores de Ultra 64 con mayor experiencia, nuestro apoyo al sistema es total.

• Hemos roto moldes en el software para 16 bit, con juegos como "Killer Instinct" y "Donkey Kong Country". Pero puedo asegurar que cuando los programadores aprendan más sobre tecnología Ultra 64, la calidad de cualquiera de sus juegos superará con creces la de programas existentes en cualquier otro formato.

-DRAGON QUEST VII (Enyx. Versión exclusiva Bulky Drive)
-FIFA SOCCER 97 (EA Sports)
-FINAL FANTASY VII (Square Soft. Posible versión en exclusiva en Bulky Drive)
-FRANK THOMAS BIG HURT BASEBALL (Acclaim)
-FX FIGHTER (Argonaut/GTE Interactive Media/Nintendo)
-GOLDENEYE 007 (Rare/Nintendo)
-KEN GRIFFEY JR. BASEBALL (Angel Studios/Nintendo)
-KILLER INSTINCT 2 (Rare/Nintendo. Posible versión en Bulky Drive)
-KIRBY BOWL 64 (Nintendo)
-SUPER MARIO 64 (Nintendo)
-SUPER MARIO KART R (Nintendo)
-MISSION: IMPOSSIBLE (Ocean)
-MONSTER DUNK (Mindscape)
-MORTAL KOMBAT 3 (Williams)
-MYST
-PARODIUS (Konami)
-PILOT WINGS 2 (Paradigm Simulations)
-PREY (Apogee/3D Realms)
-QUAKE (id Software)
-REBEL ASSAULT 2 (LucasArts)
-RED BARON (Sierra OnLine)
-ROBOTECH ACADEMY (Gametek)

Uno de los proyectos más esperados. Combina lo mejor de dos números uno como «Dark Forces» y «Rebel Assault».



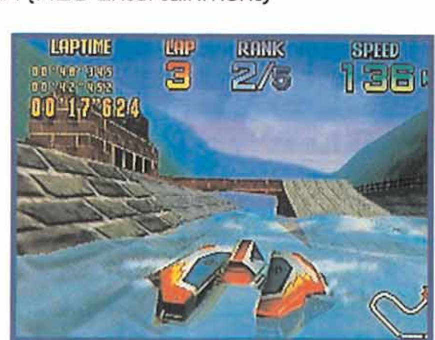


SHADOWS OF THE EMPIRE

-STAR FOX 64 (Argonaut/Nintendo)
-STAR WARS: SHADOWS OF THE EMPIRE (LucasArts)
-STACKER (Virgin Interactive Entertainment)
-STREET FIGHTER THE MOVIE (Acclaim)
-SOULSTORM (Virtual Hollywood)
-TETRISPHEAR (H2O Entertainment)

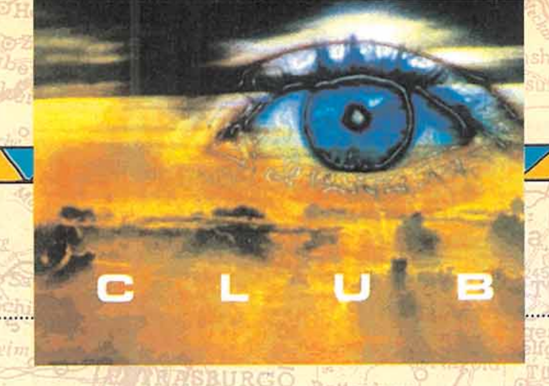
-TOP GUN (Spectrum Holobyte/Microprose)
-TUROK: DINOSAUR HUNTER (Acclaim)
-WAVE RACE 64 (Nintendo)
-ZELDA 5 (Nintendo. Versión exclusiva Bulky Drive)

De título de segunda fila en Game-Boy, a estrella para Ultra 64. «Wave Race 64» es todo un tributo al espíritu del «F Zero» original.



WAVE RACE 64





Abierto

UNA VEZ MÁS, YA ESTÁN AQUÍ. LAS FIESTAS NAVIDEÑAS LLEGAN DISPUESTAS A DESPERTAR LA VENA SENTIMENTAL DE LA HUMANIDAD, AL MENOS DURANTE UNAS SEMANAS. ES UN PERIODO DE REGALOS, ACCIONES ALTRUISTAS Y, SOBRE TODO, ¡TIEMPO LIBRE!

Tiempo libre ¿He dicho tiempo libre? Desde luego, no aquí, en El Club de la Aventura. Para los aventureros gráficos, tiempo libre significa trabajo duro, viajes exóticos y deducciones escatológicas. Claro que siempre os queda la posibilidad de acudir al Club para contarnos cualquier cosa que os ocurra, como han hecho todos estos compañeros de fatigas que se presentan a continuación.

Y TÚ, ¿QUÉ OPINAS?

Seguro que os acordáis de Javier Gallen y Luis Melgar. Hace unos meses nos propusieron organizar un debate dedicado a los "parsers" de las aventuras gráficas. Ellos opinaban que son mejores los sistemas tipo SCUMM, con los verbos y el inventario situados en la parte inferior de la pantalla, frente a los interfaces modernos con cursores inteligentes, que seleccionan la acción de forma automática.
Las respuestas a esta postura han sido abrumadoras, por lo que aquí pasamos a analizarlas. Según las cartas recibidas, la totalidad de los socios que han remitido su opinión se inclinan por los sistemas de tipo SCUMM o equivalentes. Pero, eso sí, no conviene sacar juicios prematuros. La razón de tan masivo apoyo se debe a una serie de causas que poco tienen que ver con el interfaz en sí.
Dani González, de Barcelona, y Juan Martínez, de Sigüenza (Guadalajara), opinan que los "parsers" tipo SCUMM son "más fáciles de manejar y más cómodos". Para Emilio Martínez, de Santander, "ofrecen una mayor libertad de movimientos". Otros, como Alberto Domínguez, de Sevilla, siguen en la misma línea, pues prefieren el sistema de Sierra a los nuevos de LucasArts, entre otras cosas, porque el interfaz clásico de Sierra –no el nuevo presentado en «King's Quest VII»– es casi igual al SCUMM, sólo que en vez de pinchar en los verbos, estos se seleccionan pulsando el botón derecho del ratón. Víctor Ruiz, de Coslada (Madrid), va mucho más allá. Él argumenta que los sistemas de cursores inteligentes "simplifican las acciones y disminuyen la complejidad drásticamente, dejando a un lado las partes más importantes de una aventura: la jugabilidad y la adicción". De igual forma, Juan Avellanosa, de Madrid, habla de la anulación parcial de la esencia del género, que se está produciendo con los "parsers" semiautomáticos actuales. Aunque hay opiniones para todos los gustos. Óscar Odena, de Reus (Tarragona), cree que no ha salido al mercado ningún sistema definitivo, ya que el SCUMM se come mucha pantalla, y en los otros no se pueden ver los objetos que coges. Oscar propone un interfaz con una parte muy pequeña para el inventario, y el sistema de cursores inteligentes. Lo cierto es que la clave del asunto puede estar en lo que dice José

EL OJO



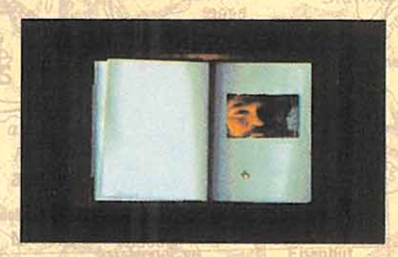
Retomamos hoy una de vuestras secciones favoritas, a tenor de la gran cantidad de cartas recibidas contándonos todo tipo de secretos, curiosidades y anécdotas que pueblan las aventuras gráficas. Por ejemplo, *Joaquim Castro*, de Gavá (Barcelona), *Mario Domenech*, de Málaga, y *José Domingo*, de Albacete, han descubierto que en la tienda de disfraces de «Monkey Island II» hay un disfraz de Max, el conejo de «Sam & Max». Precisamente en esta última aventura, en el Museo de las Celebridades Vegetales, *Guillermo Leo*, de Madrid, asegura que una de las calabazas está tallada con la cara de Alfred Hitchcock. *José Domingo* también se ha dado cuenta

por vacaciones

María Sánchez, de Almería, que opina que "esta cuestión es secundaria, siempre que el "parser" esté bien pensado". Parece claro que los aficionados al género están interesados en disfrutar de las aventuras mediante un interfaz intuitivo pero, sobre todo, potente y versátil. Esa es la esencia de las aventuras gráficas: disponer de un control total sobre las acciones del protagonista, que nos obligue a pensar en las distintas secuencias a realizar, y no que éstas se resuelvan pulsando aquí y allá, o cogiendo y usando objetos únicamente, más propio de las antiguas videoaventuras. De aquí parten las críticas recibidas a algunos títulos modernos como «Full Throttle».

El mensaje está muy claro. Los usuarios de aventuras quieren abrir, coger, usar, empujar, encender, hablar, etc., y no pinchar en un sitio, y ver lo que ocurre. Si se







pierde el dominio sobre las actuaciones del protagonista y el mundo que le rodea, las aventuras se convierten en sombras de sí mismas. Puede que atraigan a mucha más gente, pero perderán el atractivo ante los verdaderos aficionados, que son los que, finalmente, compran todas y cada una de las aventuras gráficas que salen al mercado. Esperemos que los señores programadores de aventuras se den por aludidos.

Tras este pequeño rapapolvo colectivo, os recuerdo que aún tenemos un tema pendiente que debatir, relativo a la traducción de las aventuras. ¿Es mejor jugar a la versión inglesa y confiar en una posterior adaptación al castellano, o no importa armarse de paciencia y esperar uno o dos meses para obtener la versión en castellano directamente? ¿Dedican las distribuidoras el suficiente esfuerzo a la traducción de aventuras, o debería ser una tarea asumida por los creadores de los programas? Adelante, no os cortéis. Todas las opiniones serán escuchadas.

CLÍNICO

de que en las cuevas de «Indiana Jones Atlantis» aparece el anagrama de LucasArts.

Igualmente, *Gema* "Elaine Laverne" *Almoguera*, de Madrid, ha descubierto un retrato de Max, pero esta vez en la primera planta de la mansión de «Day of the Tentacle».

Yo os añado otra. En «Full Throttle», en la presentación de la carrera de demolición, observad al conductor del primer coche: es el mismísimo George Lucas.

La curiosidad más sorprendente del mes nos la cuenta *Irene Sancho*, de Barcelona. Ella solita ha descubierto que, en el mencionado «Full Throttle», si le pides un mogollón de veces a Emmet, el camionero, que te deje probar el dichoso jueguecito del cuchillo, aparecerá una pantalla con la mano de Ben en la que podremos jugar nosotros mismos, e incluso cortarnos los dedos, si no tenemos cuidado. ¿Gracioso, verdad?

Hay que reconocer que son muy fáciles de descubrir, así que, para la próxima vez, a ver si os superáis a vosotros mismos, ¿vale?

S.O.S

Después de todo esto, aún vais a poder ejercitar vuestras habilidades un poco más.

Muchas personas han escrito pidiéndome que os deje responder a algunas preguntas, por lo que aquí tenéis vuestra oportunidad. Si sabéis la respuesta, no dudéis en escribir al Club contándonos todos los pasos necesarios para resolver el problema. Ellos creo que os lo agradecerán enormemente.

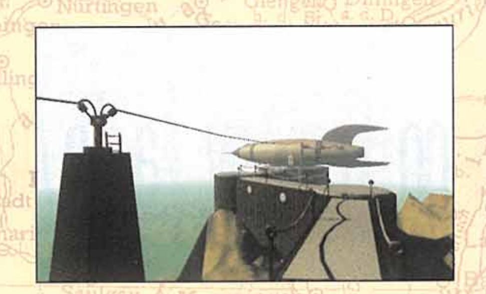
Rise of the Dragon ¿Qué se hace con los objetos que te da el viejo oriental? *(Andrés Rodríguez)*

Dragonsphere ¿Cómo se coge la corona del círculo de sapos? ¿Cómo se entra en la aldea de los "cambiaformas"? *(Rey Callash)*









Space's Quest IV ¿Qué clavija hay que coger en el centro comercial? *(Sergio Alonso)*
Myst ¿Cuáles son las posiciones de las cinco franjas del Ecualizador de la nave espacial? *(Tony Blas)*

Mientras esperamos las soluciones a tanto enigma, aprovechamos para socorrer a David Benito, de Salamanca, que no puede escuchar la música en los juegos antiguos de LucasArts. Esto se debe a que sólo reconocen las tarjetas Adlib y SoundBlaster de 8 bits. Joaquim Castro, de Gavá (Barcelona) tiene la solución. Basta con ejecutar dichos programas bajo Windows. Como no consumen muchos recursos, funcionan perfectamente y detectan la configuración musical del propio sistema gráfico. Las gracias, al perspicaz Joaquim.

ALGUNAS CONSIDERACIONES

Para terminar por hoy, vamos a comentar brevemente el sistema de votaciones, para que todos podáis votar por vuestras aventuras favoritas. Sólo hace falta que nos enviéis una lista con las tres aventuras que, a vuestro juicio, son las mejores de todos los tiempos, para la lista TOP 5, y otras tres que se corresponden con las que estáis jugando o habéis jugado recientemente, sin que tengan que ser novedades. Éstas se suman a la lista de Las Mejores del Momento. A la primera aventura de cada lista la corresponden 5 puntos, a la segunda 3 y a la tercera 1. La lista de Las Mejores del Momento acumula los votos de los dos últimos meses. Cada mes, se eliminan los votos del mes más antiguo y se añaden los del mes nuevo. Para la lista TOP 5, los votos acumulados corresponden a los cuatro últimos meses. De esta forma, se evitan variaciones anómalas debido a que, en un determinado mes, por ejemplo, El Club de Adictos de Monkey Island decide enviar doscientas cartas apoyando los programas de esta serie.
Os recuerdo, eso sí, que podéis votar como máximo, una vez cada treinta días.

Bien, esto es todo lo que ha dado de sí nuestra tertulia mensual. Sólo me queda desearos unas felices Navidades, esperando que disfrutéis con el gran número de novedades que se avecinan. ¡Hasta el año que viene!

El Gran Tarkilmar

LA OPINIÓN DE LOS EXPERTOS

Como veis, este mes parece que «Day of the Tentacle» sigue estando por encima del desbancado «Full Throttle», que lo fue en la reunión del mes pasado –¿año pasado?– en Las Mejores del Momento, mientras que en el Top 5 sigue estando en lo más alto «Indiana Jones Atlantis».

LAS MEJORES DEL MOMENTO

Day of the Tentacle
Full Throttle
MundoDisco
Prisoner of Ice
Sam & Max

TOP 5

Indiana Jones Atlantis
The Secret of Monkey Island II
The Secret of Monkey Island
Day of the tentacle
Sam & Max

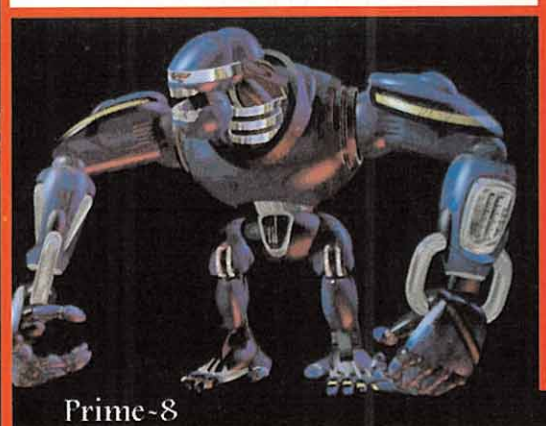
NOTA IMPORTANTE

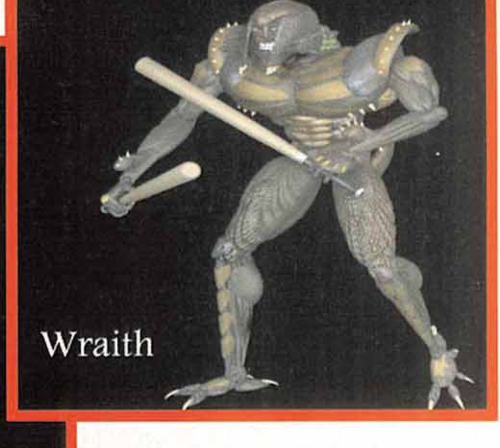
*Para participar en esta sección tenéis que enviarnos una carta con vuestras opiniones o preguntas a la siguiente dirección: **MICROMANÍA**, C/ Ciruelos 4, San Sebastián de los Reyes, 28700 Madrid*

*No olvidéis incluir en el sobre la reseña **«EL CLUB DE LA AVENTURA»**, para que vuestras peticiones sean atendidas lo más rápidamente posible.*


preview
Beretta
Exterminator
S
RISE 2
Chromax
Fury
Thunder
Crusher
Griller
Krator
Detain
Loader


ppenwolf


Prime-8


Wraith

2 RESURRECTION

LA MÁQUINA VIVE

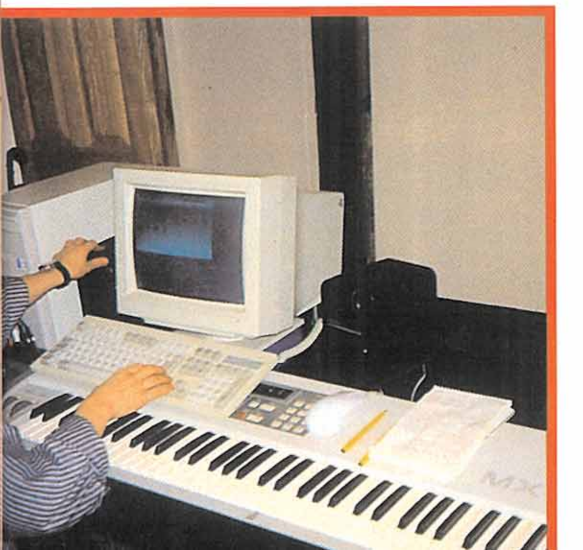
FUIMOS, VIMOS, Y NOS LO TRAÍMOS. EN UN VIAJE RELÁMPAGO HASTA INGLATERRA TUVIMOS OPORTUNIDAD DE VISITAR LAS OFICINAS DE MIRAGE, PARA COMPROBAR "IN SITU" LA EVOLUCIÓN DE SU MÁS RECIENTE PROYECTO. LA COMPAÑÍA, QUE PARECE HABER ENCONTRADO LA PIEDRA FILOSOFAL PARA SUS NUEVOS PROGRAMAS EN EL RENDER, ANDA PREPARANDO LA SEGUNDA PARTE DE «RISE OF THE ROBOTS». HACE MÁS DE UN AÑO, CUANDO APARECIÓ EN EL MERCADO, MOSTRABA LA CULMINACIÓN DE UN DISEÑO QUE NINGÚN OTRO BEAT'EM UP HABÍA CONSEGUIDO HASTA ENTONCES. AHO- RA, HAN RETOMADO LA HISTORIA, ALGUNOS DE LOS PROTAGONISTAS DEL ORIGINAL, Y HAN DESARROLLADO, SEGÚN ASEGURAN, UN PRODUCTO MÁS COMPLEJO, LARGO, JUGABLE Y DE GRAN CALIDAD. ALGO QUE PODREMOS COMPROBAR DURANTE EL PRIMER TRIMESTRE DEL RECIÉN ESTRENADO 96.

MIRAGE / ACCLAIM
En preparación: PC CD-ROM, MAC CD-ROM, SATURN, PLAYSTATION
ARCADE

Pocos programas han llegado a lanzarse hasta en diecinueve formatos distintos, tal y como ocurrió con «Rise of the Robots». Sin embargo, Mirage se está tomando las cosas con calma, por el momento, y anuncia la salida de «Resurrection» únicamente para cuatro sistemas con soporte CD: PC, Mac, Saturn y PlayStation.

Lo que este dato, aparentemente sin importancia, puede implicar, es que el esfuerzo, el trabajo en programación y, por consiguiente, la calidad, se haya centuplicado, al exigir el formato compacto como soporte único, olvidándose de cartuchos y versiones de disquete.

Pero aún es pronto para asegurar nada al respecto, sobre todo en el tema de la jugabilidad. Lo que tan sólo se puede deducir de la visita a Mirage, y de las imágenes que tenéis ante vosotros, es que «Resurrection» poseerá una calidad gráfica y una velocidad de acción, completamente inusuales.



DIFÍCIL DE MATAR

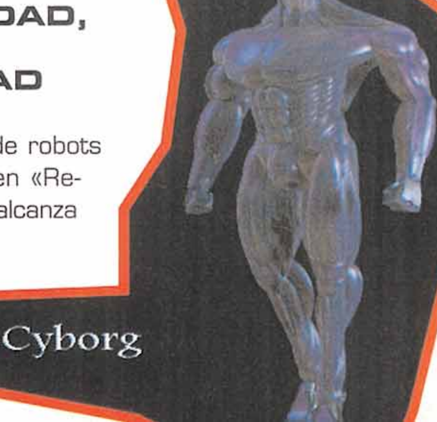
La trama parte de una premisa muy similar a la que dio lugar a la historia de «Rise of the Robots». Tanto, que se asienta en aquella para el nuevo guión.

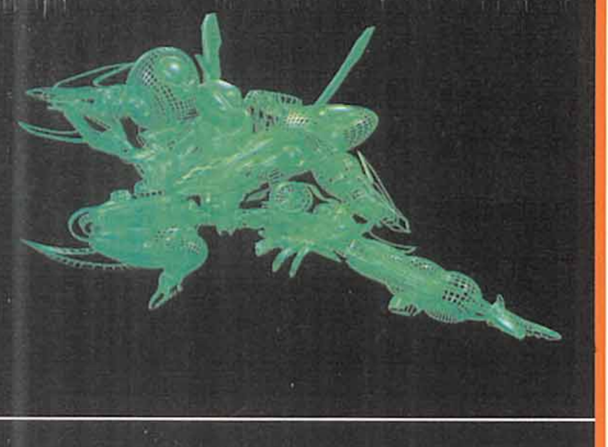
Los restos de los diferentes robots, así como del Supervisor, que fueron destruidos por el Cyborg en la primera parte, y los últimos datos que éste logró transmitir a los científicos que le encargaron tan dura tarea, indican que el egovirus causante de la transformación en psicópatas de las inocentes máquinas continúa haciendo de las suyas. Así, un nuevo virus ha sido diseñado para acabar con la amenaza. Y de nuevo, les ha estallado el asunto entre las manos. Este novedoso ingenio no ha hecho sino avivar el instinto asesino de los robots que el Supervisor –cuya eliminación, al parecer, no había resultado tan fácil– construyó, haciendo que ahora cada uno de ellos tenga como único objetivo ser el único jefe de una nueva especie, más allá de las máquinas y los mortales comunes.

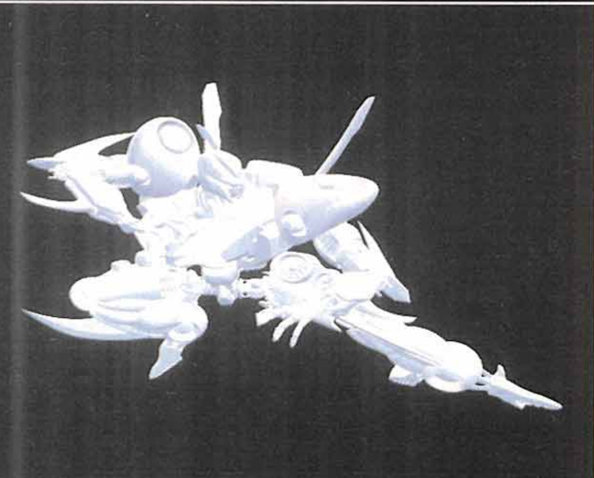
Nada espectacular, nada novedoso..., pero efectivo, sí. El reflejo que este guión tendrá en el juego incide en el nivel de inteligencia artificial de los personajes, que se asegura resulta superior al existente en cualquier otro programa.

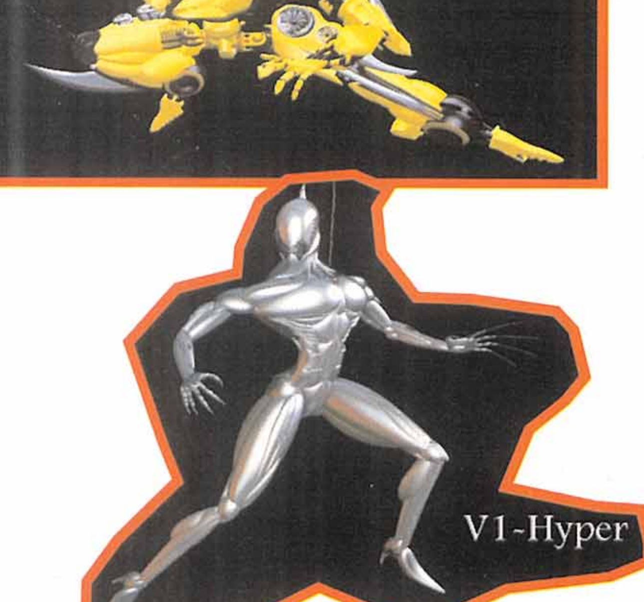
MÁS CANTIDAD, MÁS CALIDAD

El número de robots existentes en «Resurrection» alcanza

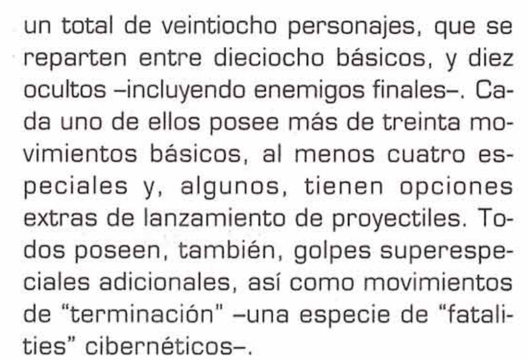

Cyborg







V1-Hyper



un total de veintiocho personajes, que se reparten entre dieciocho básicos, y diez ocultos –incluyendo enemigos finales–. Cada uno de ellos posee más de treinta movimientos básicos, al menos cuatro especiales y, algunos, tienen opciones extras de lanzamiento de proyectiles. Todos poseen, también, golpes superespeciales adicionales, así como movimientos de "terminación" –una especie de "fatalities" cibernéticos–.

Asimismo, los escenarios tomarán parte definitiva en el resultado de los combates, ya que de los veintiocho en total que componen el juego, doce poseen algún tipo de animación y tienen partes interactivas, y otros tres están completamente animados. Por otro lado, como está ocurriendo últimamente con multitud de juegos, los programadores de Mirage se están acordando cada vez más del usuario, por lo que han decidido incluir un editor, con la que se podrá configurar la mayoría de los parámetros de distintos torneos: dificultad, velocidad, nivel de daño, graduar la inteligencia del oponente...



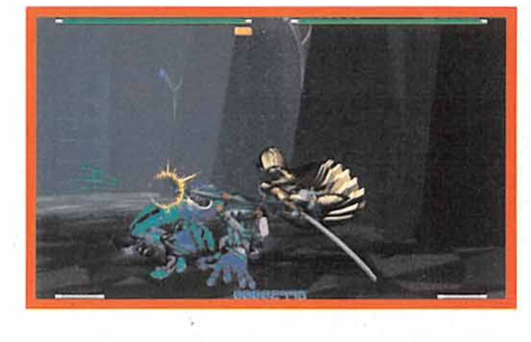
LA HERRAMIENTA BÁSICA

Para todo esto, la base que Mirage ha puesto, a la hora del diseño, es la misma que ya utilizó al realizar «Rise of the Robots», es decir, "3D Studio". Las múltiples texturas, los sombreados gouraud y phong, etc., han sido aplicados no sólo a los personajes sino a todos los objetos y gráficos del juego.

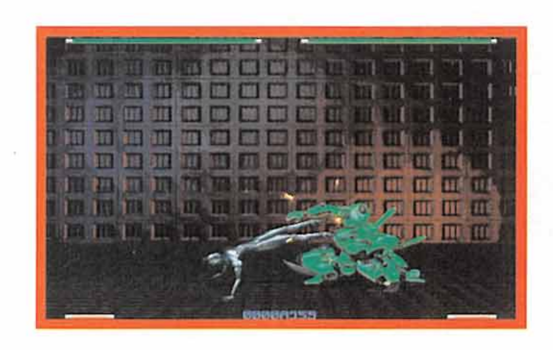
«Resurrection» puede tener todo lo necesario para triunfar. La incógnita es saber si todo lo que en teoría resulta tan espectacular, puede verse reflejado en la práctica con la misma brillantez –sobre todo, en lo referente a la jugabilidad–. Por nuestra parte, sólo podemos afirmar que lo que vimos en Inglaterra resultaba sumamente impresionante. Animaciones que quitaban el hipo, gráficos de una calidad extraordinaria... ¿Habrá dado Mirage en la diana?

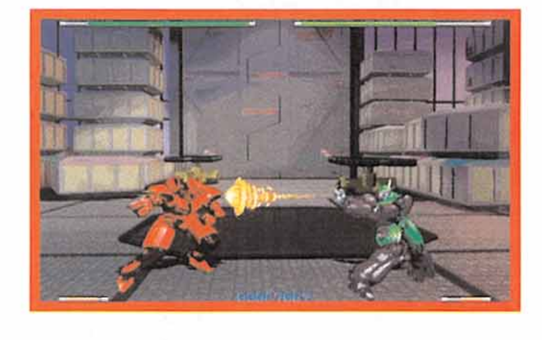


F.D.L.

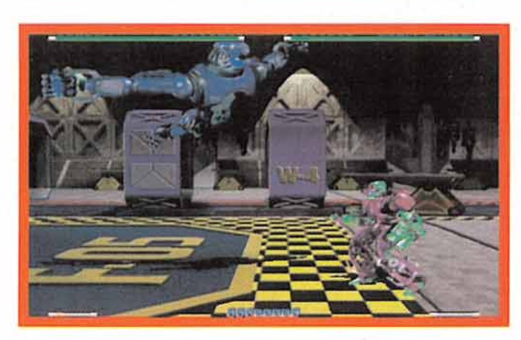


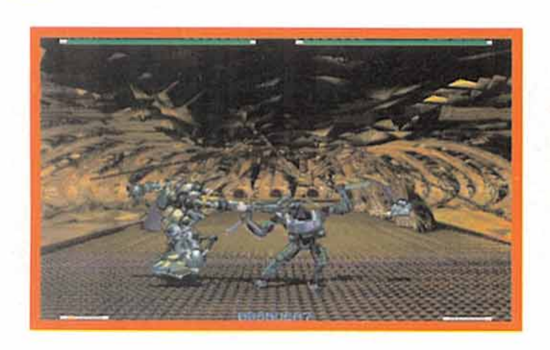


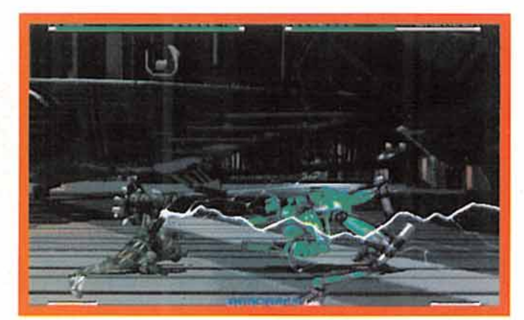






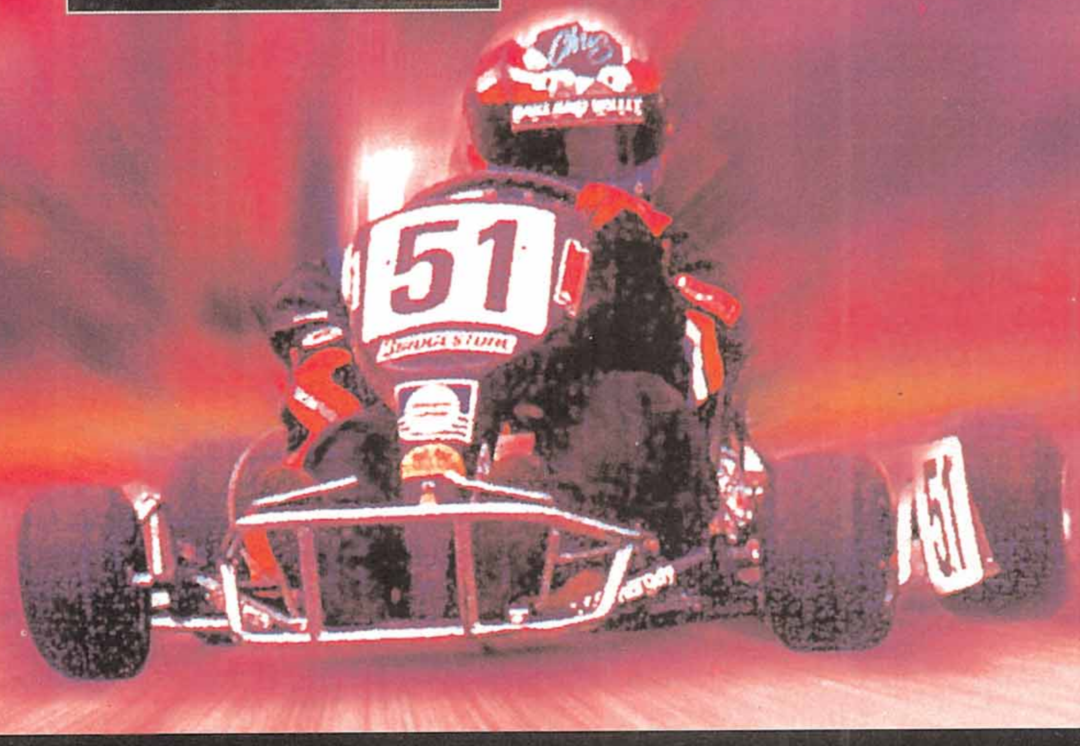




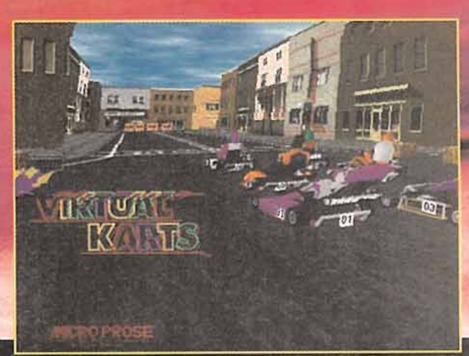


"Adictiva velocidad al límite que te hará pedir más y más" PC ZONE

VIRTUAL KARTS™







VERTIGINOSOS VIRAJES, CURVAS DE INFARTO, NERVIOS DE ACERO, VELOCIDAD MORTAL,...

¡AGARRA BIEN EL VOLANTE Y PREPÁRATE PARA LA CARRERA DE TU VIDA!. ELIGE EL MODO DE JUEGO QUE PREFIERAS (PRÁCTICA, EN SOLITARIO O CAMPEONATO), SELECCIONA Y PERSONALIZA TU VEHÍCULO, COMPITE CONTRA 8 JUGADORES REALES Y SUMÉRGETE EN ESCENARIOS VIRTUALES DE LAS PRINCIPALES CIUDADES NORTEAMERICANAS.



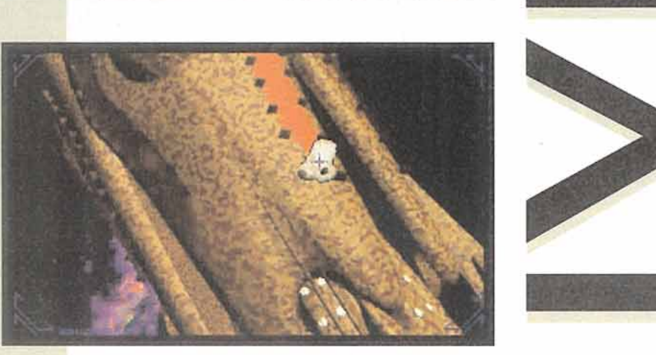






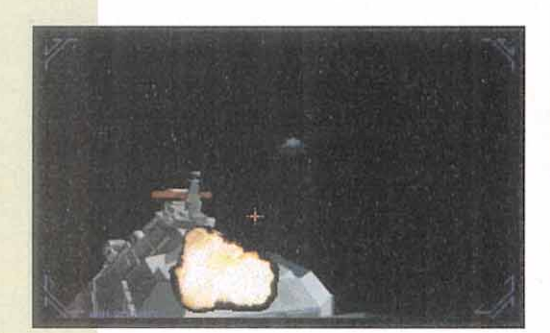


THE HIVE





preview





El futuro, armas demoledoras, el universo en peligro, un héroe solitario como última y única esperanza... No suena demasiado extraño, ¿verdad? De hecho, es una idea más que conocida. Sin exagerar, un 90% del software puede encontrar unas premisas similares en su guión. Pero no por conocido el concepto, ha de ser siempre igual el resultado. O, al menos, eso es lo que pretenden en Rainbow y Trimark con «The Hive», un programa cuyos autores aseguran que ofrecerá una poco común combinación de espectáculo y calidad, y que se presentará dentro de poco tiempo, y como nota curiosa –aunque cada vez más habitual–, en exclusiva para Windows 95.

RAINBOW AMERICA / TRIMARK INTERACTIVE
En preparación: **PC CD-ROM (Windows 95), PLAYSTATION**
ARCADE

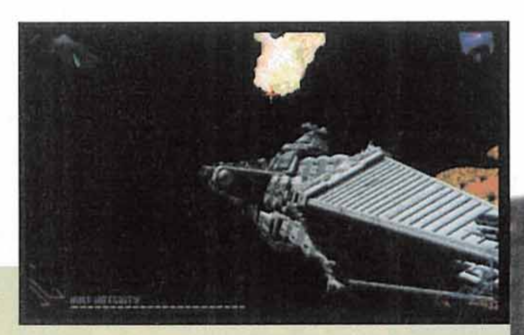
Acción, acción y más acción. Así de simple o así de complicado, según se mire. Pero lo que tienen muy claro los chicos de Rainbow America con su proyecto, es que «The Hive» sea uno de esos programas que se juegan por puro placer, sin complicarse la vida en extrañas historias. Y muy mal les tiene que ir para que la versión final del programa, que aparecerá en España en breve, no sea un explosivo cóctel de adicción y diversión, por lo que se ha podido ver en las versiones más primitivas del juego.

JURASSIC IN SPACE

Aunque el argumento de «The Hive» encierra una idea original bastante retorcida –una combinación de «Parque Jurásico» con unas gotitas de «Alien», y un chorrito generoso de «Star Wars»–, sobre la que podríamos gastar un buen número de líneas en su explicación, baste por ahora con saber que el objetivo último que propondrá el juego estará en la destrucción de una planta de producción de armas biológicas: el "Hive", es decir, la colmena , que se cierne como una amenaza para el futuro de la vida en el cosmos, hablando de manera global. A partir de aquí, lo que Rainbow America y Trimark tienen entre manos es un programa







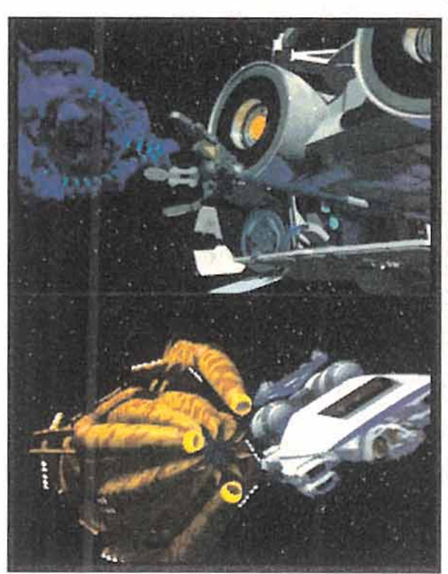
en el que sprites, render, FMV, y un desarrollo de la acción, totalmente cinematográfico, que bebe –intencionadamente, o no– de fuentes como «Rebel Assault» o «Cyberia», crearán una sinergia total que ofrecerá al respetable un sugerente y atractivo plato que habrá que degustar con devoción.
¿Estamos exaltando ya al juego, cuando aún no está producido? Bueno, al menos, lo que de él se ha podido ver hasta ahora.



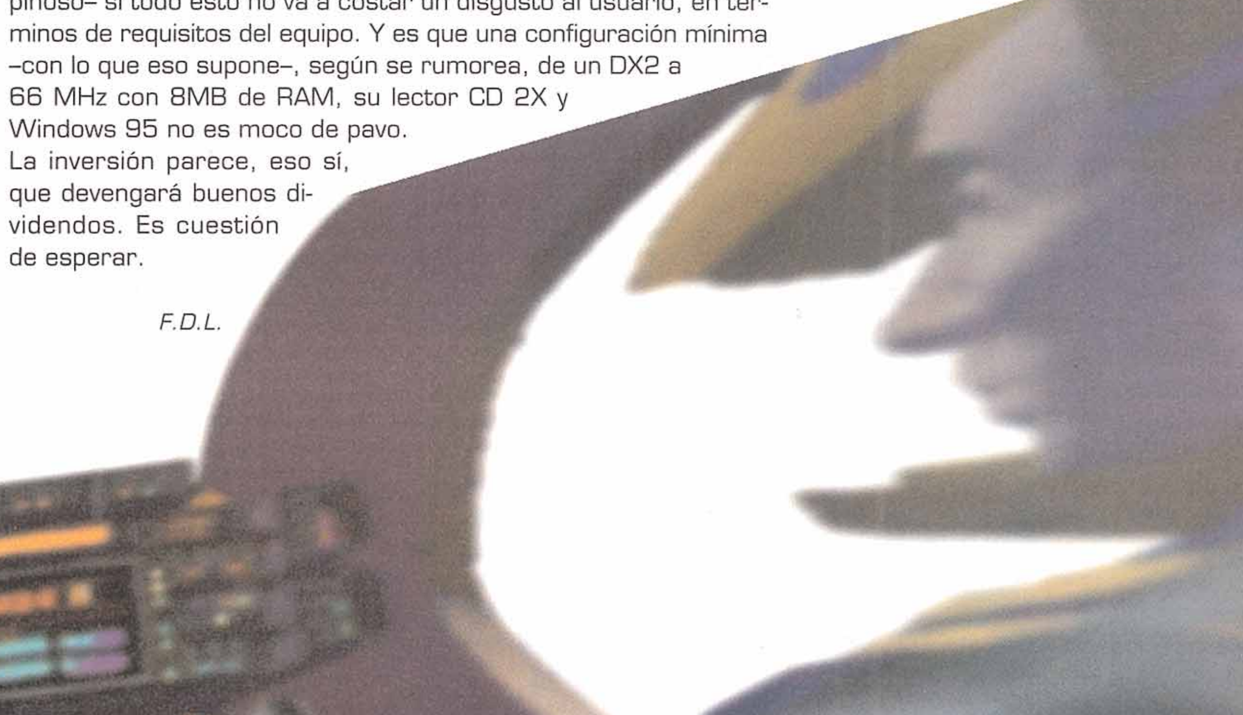
PANORA... ¿QUÉ?

Para lograr un buen resultado final, lo que están haciendo los autores de «The Hive», combinar múltiples estereotipos de los juegos de acción, en uno sólo, con dos estilos predominantes: secuencias cinemáticas interactivas, por un lado, y escenas desarrolladas con técnica Panoractive, por otro... Me lo repita, por favor. Panoractive.
Las primeras escenas, por poner un ejemplo más o menos parecido, vendrían a ser semejantes a lo que se podía ver en la versión CD-i de «Chaos Control», o algunas de las fases de «Rebel Assault». Las segundas, colocan al jugador en una perspectiva, también, subjetiva, pero permiten un campo de acción de 360 grados en tiempo real, en un entorno 3D.
Dicho así, puede dejar como frío. Visto, ya es otro cantar. Porque todo esto es técnica, más o menos compleja, pero que puede encontrar rivales en programas actuales. No lo dudamos. Lo que ocurre es que el asunto se vuelve algo más peliagudo cuando te dicen que todo eso se va a desarrollar a lo largo y ancho de veinte fases diferentes. O cuando te afirman que será en 65.000 colores. O cuando te confirman que se verá –hablamos de PC, ya que la versión PlayStation se prevé para más adelante, y aún no se ha visto nada referente a la misma– única y exclusivamente en Windows 95 –lo que, por otro lado, puede ser un arma de doble filo, dicho sea de paso–.
Sea como sea, lo que se puede afirmar sobre «The Hive», por el momento, es que aparece en un futuro inmediato como un software ciertamente atractivo. Queda por ver –aspecto bastante espinoso– si todo esto no va a costar un disgusto al usuario, en términos de requisitos del equipo. Y es que una configuración mínima –con lo que eso supone–, según se rumorea, de un DX2 a 66 MHz con 8MB de RAM, su lector CD 2X y Windows 95 no es moco de pavo.
La inversión parece, eso sí, que devengará buenos dividendos. Es cuestión de esperar.

F.D.L.



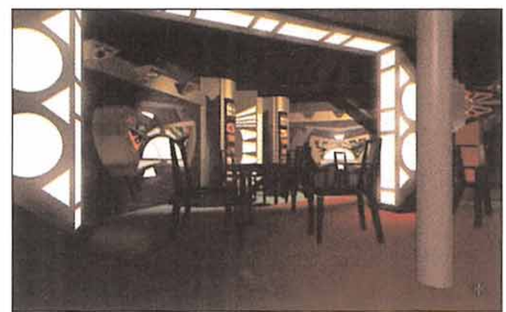




Aventuras en la estación



VIACOM NEWMEDIA SIGUE HACIENDO JUEGOS DE CINE CON EL SÉPTIMO ARTE COMO MATERIA PRIMA. AHORA SE ATREVEN CON NADA MENOS QUE CON LA TERCERA SERIE DE UNA SAGA TAN UNIVERSAL Y CONOCIDA COMO ES «STAR TREK». «DEEP SPACE NINE» ES EL NOMBRE DE LA SERIE QUE DA CONTINUACIÓN A «THE NEXT GENERATION», Y TAMBIÉN UNA ESTACIÓN ESTELAR EN LA QUE TRANSCURREN LAS AVENTURAS DE DICHA SERIE.



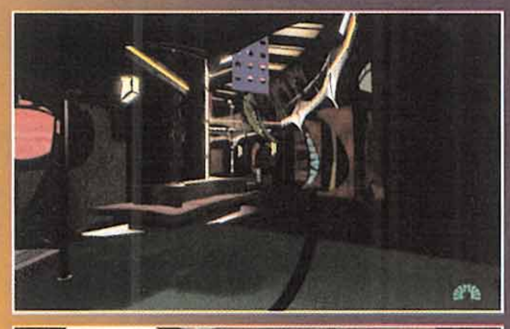
STAR TREK: DEEP SPACE NINE

preview

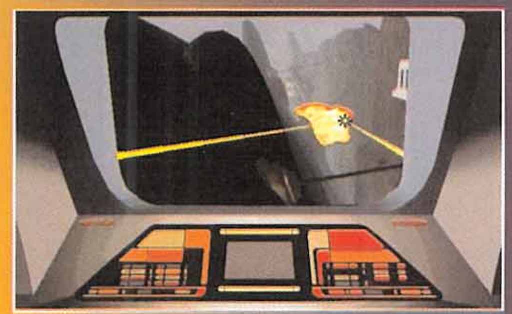
Con su habitual realización cinematográfica de los juegos en forma de escenarios fijos sobre los que se superpone vídeo, Viacom recreará los entresijos de la estación espacial, donde se va a desarrollar casi toda la acción. Como ya nos tiene acostumbrados, la realización será de cine, con abundantes efectos sonoros y gráficos unidos a secuencias de vídeo de la más alta calidad.

El juego estará planteado en el más puro estilo aventurero con las inevitables referencias arcade. La parte de acción vendrá dada por una serie de misiones estilo las de naves de «Cyberia», en las que avanzaremos por un paisaje derribando las naves que vayan apareciendo. Lo que primero será un entrenamiento a bordo de la estación espacial –las misiones del Holosuite– que se convertirá en un combate decisivo cuando afrontemos la investigación del asesinato de un oficial de la Federación.

El entorno de juego tendrá ese toque peculiar que da Viacom a sus producciones, dotándolas de un manejo muy sencillo a través del ratón, que descubre acciones según la parte de la pantalla en que lo situemos. Con él tendremos a nuestro alcance todos los controles de la Deep Space Nine, cuya integridad dependerá de nuestras acciones, en lo que es el objetivo global de la aventura.





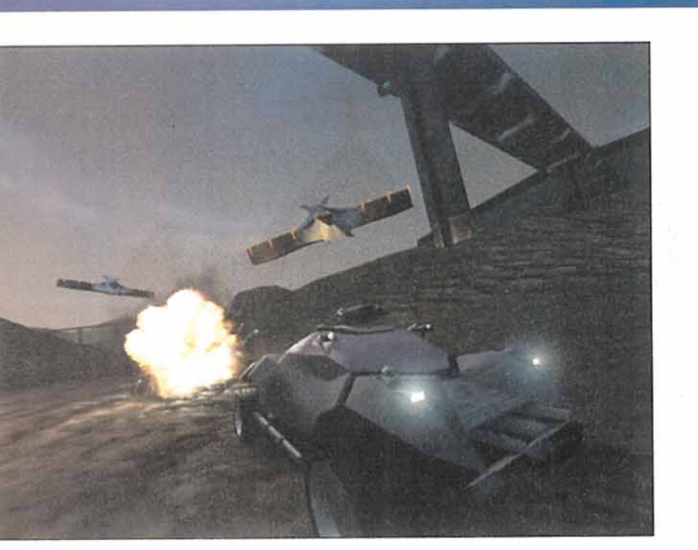


La realización gráfica no abandona ni la resolución SVGA ni el uso del render para conseguir decorados tremendamente vistosos y nítidos con toda la parafernalia trekkie, al igual que el vídeo que tan hábilmente manejan los técnicos de Viacom. La aureola cinematográfica no estará completa sin una trepidante banda sonora y los diálogos de los personajes, ambos extraídos de los originales de la serie «Deep Space Nine», como los efectos especiales y toda la ambientación. Y es que el ambiente de los juegos de Viacom no puede estar más conseguido: expertos en cine trabajando para hacer juegos de cine.

Después de la buena impresión causada por «Are You Afraid of the Dark?» y «Club Dead» esperamos impacientes este «Deep Space Nine», que seguro que gustará, no sólo a los amantes de las aventuras y a los trekkies. Y es que son muchos nombres propios importantes en un mismo juego. Ya veremos los resultados.

C.S.G.

CYBERIA 2
RESURRECTION





ES INEVITABLE QUE EL ÉXITO DE UN PROGRAMA DERIVE EN UNA SEGUNDA PARTE, SECUELA, NUEVA ENTREGA, CONTINUACIÓN, O COMO SE PREFIERA LLAMAR. A VECES, ES CUESTIÓN DE PURA SUPERVIVENCIA. OTRAS, DE DAR AL PÚBLICO MÁS DE LO MISMO, DEMANDADO CON INSISTENCIA. Y ESTE ES, AL PARECER, EL CASO DE «CYBERIA 2. RESURRECTION».

Lo primero que llama la atención de este nuevo juego es algo que, en realidad, no tiene demasiado que ver con el mismo. Nos referimos, claro está, al cambio de compañía. El equipo responsable de la realización ha sido el mismo, pero no así el sello bajo el que aparece. Si «Cyberia» se lanzó al mercado con el logo de Interplay, su continuación lo hará con el de Virgin. Pero, además, no es la única nota curiosa referente al programa.

Si os fijáis un poco en el subtítulo del programa, os recordará enormemente –es el mismo, vaya– al que acompañará a otra segunda parte –estamos de secuelas en este 96–: «Rise 2». O, dicho en toda su extensión, «Rise 2. Resurrection». Curiosa coincidencia, sí señor. Pero hablemos de lo que va a ser «Cyberia 2», y dejemos las anécdotas a un lado.

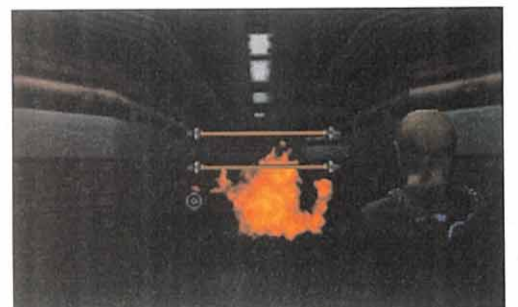
Al igual que en su predecesor, «Resurrection»... perdón, «Cyberia 2», combina aventura y arcade a partes iguales. Los que recuerden algo de la primera parte, tendrán en mente escenas de vuelo, en las que a bordo de una nave debíamos eliminar diversos objetivos aéreos y terrestres; y también tendrán presentes las fases en las que el protagonista recorría a pie bases enemigas. Bien, esencialmente, «Cyberia 2» ofrecerá un desarrollo muy similar, pero con modificaciones y más amplio. Ahora, el protagonista controla diversos vehículos –no sólo un avión o similar–, y también se está introduciendo más acción en los niveles de a pie. Las perspectivas de juego –subjetivas, vistas externas, secuencias cinemáticas intercaladas, etc.– no sufren excesivas variaciones, pero sí las suficientes como para hacernos olvidar demasiadas y reiterativas referencias a «Cyberia».

En conclusión, no se aprovecha de la estela del éxito de su antecesor, sino que la continúa –lo que parece igual, pero no es lo mismo–, y se perfila como un importante título a contemplar en los próximos meses.

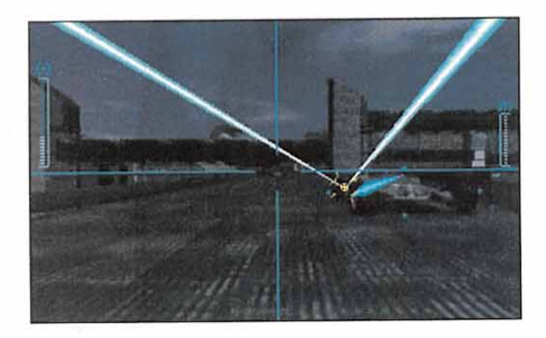
Y, como advertencia, por si el juego aparece antes de tiempo y lo encontráis en las tiendas al poco de leer estas líneas, no lo pidáis como «Resurrection», por si acaso –el que avisa no es traidor...–.

F.D.L.

LA AMENAZA CONTINÚA







concurso

empire® INTERACTIVE

¿Te imaginas tener un alucinante pinball como éste sólo para ti y tus amigos?

Pues ahora puedes conseguir que "Harry el Sucio" entre en tu casa si compites en este concurso de Empire. Si lograste averiguar las 4 preguntas que te hicimos el mes pasado sobre los juegos «Red Ghost», «Braindead», «Navy Strike» y «Pro-Pinball», contesta las de este mes y envíanos los dos cupones juntos. ¡A por el pinball!

Además, hay otros muchos premios. No te lo pierdas.

PRIMER PREMIO: **Este increible pinball de Amusetec. "Dirty Harry" en acción. Desenfunda su Magnum 44 y dispara. Te sentirás inmerso en la aventura con la música original de la película y las frases del auténtico Clint Eastwood. Un premio de lujo.**

SEGUNDOS PREMIOS: **3 exclusivas cazadoras de piloto de Navy Strike.**

PREMIOS DE CONSOLACIÓN: **30 sets de productos de Empire: 1 alfombrilla de ratón de Braindead, un parche de Navy Strike, un pin de Pro-Pinball y otro de Braindead.**





AmuseTEC S.L.

CIRSA







RED GHOST

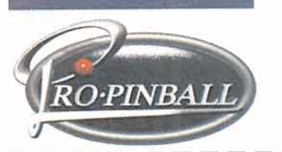
1. ¿QUÉ TIPO DE JUEGO ES RED GHOST? ¿ARCADE, AVENTURA, SIMULACIÓN O INTELIGENCIA?

BRAIN DEAD

2. ¿CÓMO SE LLAMA EL PERSONAJE MALVADO DE BRAIN DEAD?

NAVY STRIKE

3. ¿CUÁLES SON LOS TRES TERRITORIOS EN LOS QUE SE AMBIENTA EL JUEGO?



PRO-PINBALL

4. ¿QUÈ TRES MODOS DE JUEGO PUEDES SELECCIONAR?

BASES CONCURSO EMPIRE

1. - Podrán participar en el concurso, todos los lectores de la revista MICROMANÍA que envíen el Cupón de Participación de Diciembre junto con el Cupón de Participación de Enero (no son válidas las fotocopias) a la siguiente dirección: HOBBY PRESS,S.A.; Revista MICROMANÍA; Apartado de Correos 400; 28100 Alcobendas (Madrid).
Indicando en una esquina del sobre: «CONCURSO EMPIRE»

2.- De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas, se extraerá una primera al azar que ganará una máquina de Pinball de Amusetek de "Dirty Harry". A continuación, se elegirán aleatoriamente tres cartas más, cuyos remitentes obtendrán una cazadora de cuero de piloto de Navy Strike. Por último, se extraerán 30 cartas más, que ganarán una alfombrilla de ratón de Braindead, un parche de Navy Strike, un pin de Pro-Pinball y otro de Braindead. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

3. - Sólo podrán participar en el sorteo las cartas recibidas con fecha de matasellos de 20 de diciembre 1995 al 1 de febrero de 1996.

4. - El sorteo se realizará el día 5 de febrero de 1996, y los ganadores se publicarán en el número de marzo de 1996 de la revista MICROMANÍA.

5.- Caso de que algún premio se extravíe en el correo, el propietario dispondrá de tres meses desde que se publiquen los nombres en la revista para notificar a la revista la no recepción de los mismos.

6. - El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

7 -.Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: ARCADIA SOFTWARE y HOBBY PRESS.

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN concurso EMPIRE ENERO (Nº 2)

Nombre .... Apellidos ....

Dirección .... Localidad ....

Provincia .... C.Postal .... Teléfono: ....

Respuestas 1 .... 2 ....

3 ....

4 ....

EL CDROM que esperabas

autopista catálogo

4.900 ptas

La más completa colección interactiva y multimedia de automóviles

*A**utopista*, la publicación líder de ventas y audiencia, así como de mayor prestigio entre las dedicadas al automóvil, presenta un catálogo mundial de coches en soporte CD-Rom, elaborado a partir del *Autocatálogo*, anuario que se viene publicando desde hace 15 años, y que actualmente se edita en 20 países.



En el CD-Rom *Autopista Catálogo* se incorporan las más espectaculares soluciones multimedia, con más de 1.500 fotografías, y presentaciones de más de 500 modelos con locuciones y fondo musical .Además, la información de los modelos más novedosos e interesantes del mercado se complementa con dinámicas animaciones audiovisuales, que incluyen fotografías a pantalla completa, video, locuciones y fondos musicales.

De cada modelo se ofrece la más amplia información audiovisual.

En el catálogo mundial, por medio de fotografías y locuciones con fondos musicales, se muestran más de 1.800 modelos y versiones de automóviles fabricados en todo el mundo, con 70.000 datos técnicos y los precios actualizados de los 1.200 coches que se comercializan en España.

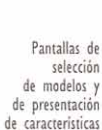


Desde cualquier parte de la aplicación es posible realizar la comparativa de hasta cinco modelos en una misma pantalla y por medio de hipertexto, se dispone de explicaciones detalladas de los términos técnicos más habituales.



Por medio de álbumes de fotos se presentan los modelos seleccionados, así como las comparativas.

Todo ello con la garantía informativa del grupo Luike-motopress, una de las más importantes editoriales de publicaciones periódicas de nuestro país, y la líder entre las especializadas en temas de automoción.



Pantallas de selección de modelos y de presentación de características técnicas.





REQUISITOS TECNICOS

- *PC compatible, con entorno Windows 3.1*
- *Lector de CD-Rom*
- *Tarjeta de sonido*
- *Tarjeta gráfica VGA de 256 colores*
- *Ratón*
- *Memoria disponible: mínimo, 4 MB de RAM; recomendable, 8 MB*



EN KIOSCOS, GRANDES SUPERFICIES, LIBRERIAS Y TIENDAS INFORMÁTICAS.



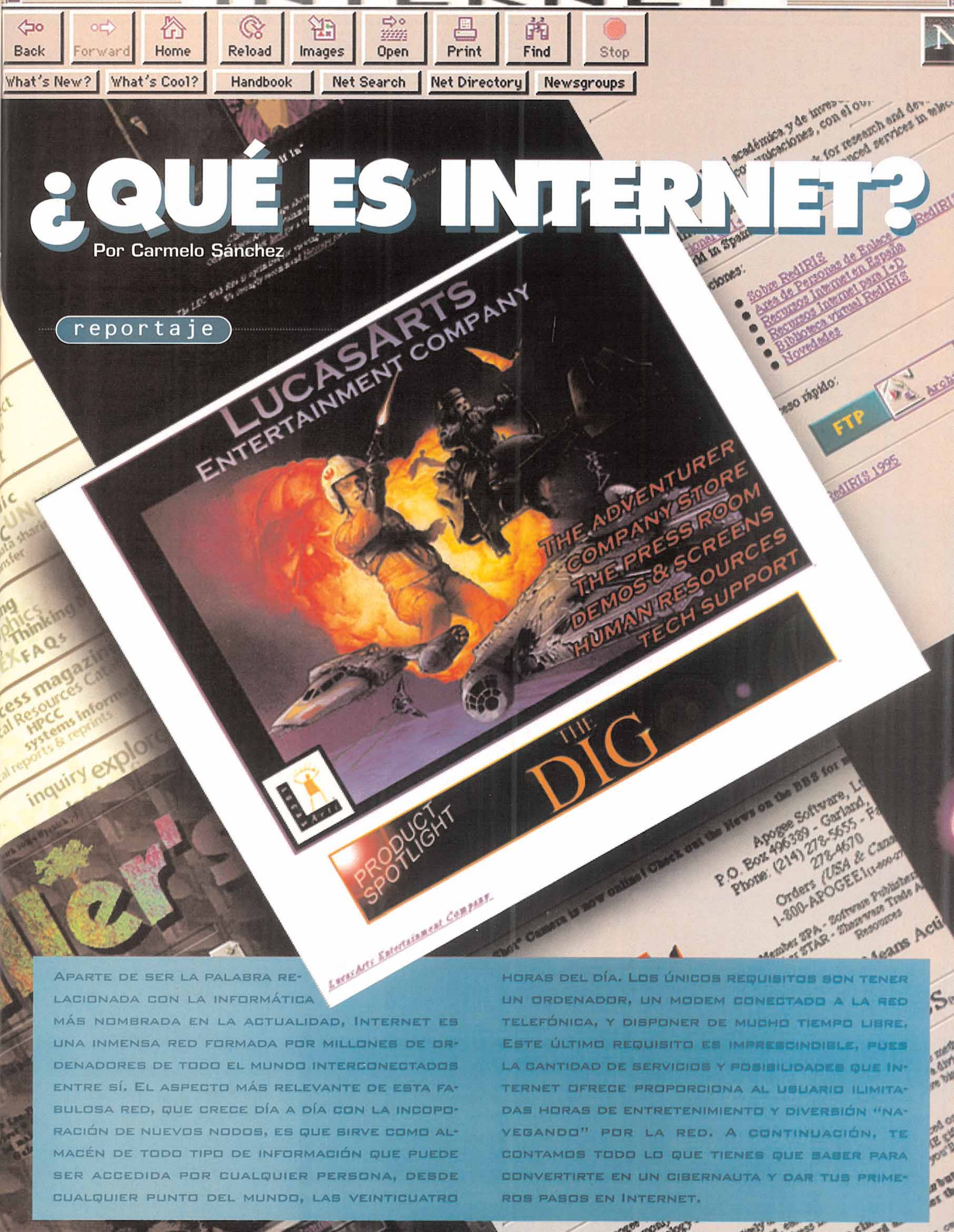
Si lo prefieres, solicita tu ejemplar por teléfono y lo recibirás en tu domicilio sin recargo alguno. **"Atención al lector"**, Telf.: 91-347 01 37. Horario: lunes a viernes, 9 a 13 horas.

Con la garantía informativa de **Luike-motorpress**

¿QUÉ ES INTERNET?

Por Carmelo Sánchez

reportaje



Aparte de ser la palabra relacionada con la informática más nombrada en la actualidad, Internet es una inmensa red formada por millones de ordenadores de todo el mundo interconectados entre sí. El aspecto más relevante de esta fabulosa red, que crece día a día con la incorporación de nuevos nodos, es que sirve como almacén de todo tipo de información que puede ser accedida por cualquier persona, desde cualquier punto del mundo, las veinticuatro horas del día. Los únicos requisitos son tener un ordenador, un modem conectado a la red telefónica, y disponer de mucho tiempo libre. Este último requisito es imprescindible, pues la cantidad de servicios y posibilidades que Internet ofrece proporciona al usuario ilimitadas horas de entretenimiento y diversión "navegando" por la red. A continuación, te contamos todo lo que tienes que saber para convertirte en un cibernauta y dar tus primeros pasos en Internet.

Desde que fue creada hace 20 años como una red del Departamento de Defensa de los Estados Unidos, Internet ha cambiado mucho. De una simple red, ha pasado a estar compuesta por miles de redes situadas en 80 países de todo el mundo interconectadas creando la "red de redes": Internet. El crecimiento de Internet es vertiginoso; su organización interna propicia que día a día nuevas redes y ordenadores se conecten a ella creando un monstruoso entramado que comunica a millones de personas que se encuentran a miles de kilómetros de distancia. En el caso específico de nuestro país, de ser patrimonio exclusivo de las universidades y organismos oficiales, ha pasado en la actualidad a estar al alcance de cualquier usuario que cumpla los requisitos antes mencionados. Esto ha sido posible gracias a empresas de informática y BBS que han comenzado a proporcionar acceso a Internet a particulares por el precio de una llamada telefónica normal.

Antes de contaros adonde podéis dirigiros para contratar vuestro acceso a Internet con un proveedor, y los aspectos importantes que dicho servicio debe disponer para que el desembolso monetario merezca la pena, debéis saber todo lo que Internet os puede ofrecer. Desde transferir ficheros de una máquina situada en Australia, comprar componentes para vuestro ordenador, leer las últimas noticias sobre cualquier tema que os interese, hablar en directo con otra persona, hasta participar en juegos en red, y prácticamente a cualquier cosa que se os ocurra, tendréis acceso en Internet.

Las aplicaciones de uso más generalizado en Internet son: e-mail o correo electrónico, ftp, telnet, gopher, newsgroups, irc y World Wide Web. Para acceder a cualquiera de estos servicios existen programas shareware, de los que los más conocidos son Netscape o Mosaic, además de otros muchos más específicos. Son los que existen en la actualidad, pero es seguro que en el futuro surjan otros nuevos que proporcionen servicios parecidos o más evolucionados.

Hemos pretendido que el lenguaje utilizado para explicar todo lo que podéis hacer en Internet sea lo más coloquial posible, pero es necesaria una pequeña explicación para entender algunos conceptos. Cuando un usuario se conecta a una máquina mediante los programas ftp, telnet, gopher, etc., que ahora explicaremos, está recibiendo un servicio por parte de esa máquina, que designamos el nombre de servidor. Por su parte, ese usuario es el cliente de esa máquina concreta. Para que cualquiera de vosotros pueda, por ejemplo, acceder a un servidor de World Wide Web –WWW–, tiene que tener instalado en su ordenador un programa cliente de WWW, y la máquina a la que se conecta tiene instalado un programa servidor de WWW. Esto es lo que se llama el modelo cliente-servidor. Esperamos que con esto entendáis un poco mejor lo que hacéis cuando usáis Internet.

EQUIPO BÁSICO PARA ACCEDER A INTERNET

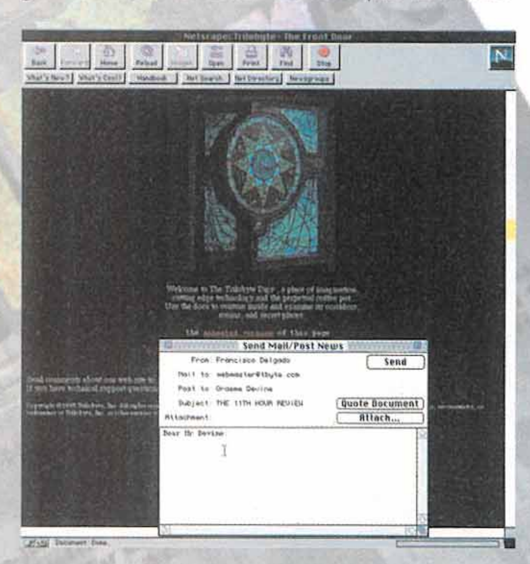
El primer elemento imprescindible es un ordenador, ya sea un PC o un Macintosh, aunque también se están desarrollando periféricos para las nuevas máquinas que les permitirán conectarse a Internet, pero aún no están extendidos. Conectado al puerto serie de nuestro ordenador necesitaremos un modem, elemento imprescindible para enchufar nuestro equipo a la red telefónica, medio de conexión con Internet. La velocidad de dicho modem es conveniente que no sea inferior a 14.400 bps, siendo la de 28.800 la más aconsejable, aunque los modems son también más caros.

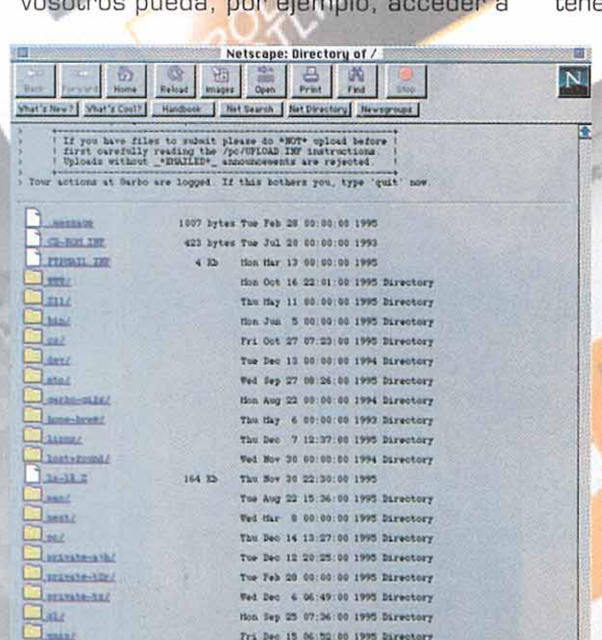
Una vez que tenemos el hardware, sólo nos falta hablar del software. Hay multitud de programas, bastantes shareware, que proporcionan los servicios que hemos comentado anteriormente. Algunos de ellos trabajan en modo texto, directamente desde el prompt del DOS, pero la mayoría son programas de Windows, más intuitivos de manejar, más cómodos, y con la potencia añadida de tener un entorno gráfico integrado, muy importante a la hora de reproducir sonido o vídeo, o visualizar imágenes.

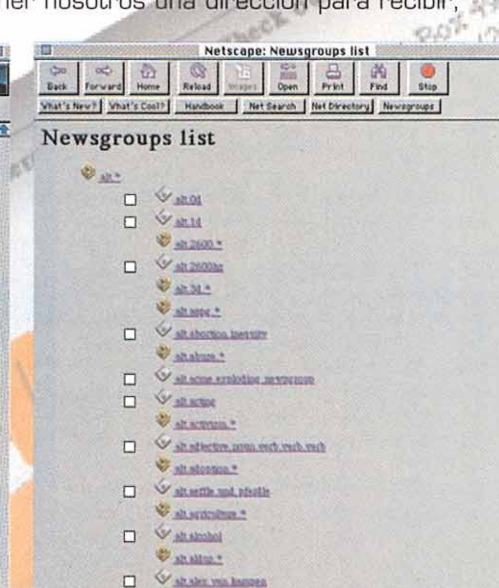
Cuando nos conectamos a Internet, la forma de realizar esa conexión va a determinar los servicios que vamos a disponer. Si lo que nuestro proveedor nos facilita es una conexión indirecta en la que nuestro ordenador actúa en modo terminal del ordenador del proveedor que tiene la línea de acceso a Internet, sólo tendremos servicios en modo texto, como pueden ser e-mail, news o ftp. En cambio, si lo que contratamos es una conexión directa que nos proporcione los protocolos PPP o SLIP que conviertan nuestra línea telefónica en una conexión de red, tendremos acceso a todos los servicios que Internet nos ofrece, y podremos usar entornos gráficos, como Netscape y Mosaic, entre otros. La conexión directa es la que dan más proveedores, y es la que sin duda nos interesará más tener a la vista de lo que nos ofrece: una línea directa con Internet desde nuestro ordenador.

¿QUÉ ES E-MAIL?

El correo electrónico entre usuarios es uno de los servicios más usados en Internet. Funciona de manera similar al correo convencional; el e-mail es un programa que nos permite mandar y recibir mensajes, por lo que necesitaremos saber la dirección adonde irá el mensaje para enviar, y tener nosotros una dirección para recibir,







que será del tipo –aunque algún campo puede faltar–:

usuario@maquina.subdominio.dominio.pais

Hay muchos programas que proporcionan el servicio de e-mail para intercambiar tanto mensajes como ficheros, y en cualquier sistema operativo, tanto Unix, como MS-DOS o Windows.

¿QUÉ ES FTP?

FTP son las siglas de File Transfer Protocol –Protocolo de Transferencia de Ficheros–, y mediante él podremos coger ficheros de cualquier tipo –utilidades, juegos, textos, imágenes, y un largo etcétera– que se encuentran en máquinas conectadas a Internet y traerlos a nuestro disco duro. Para acceder mediante FTP a una máquina tendremos que saber un login y un password como requisitos imprescindibles para permitirnos la entrada, aunque esto no siempre es así.
Hay multitud de máquinas en Internet que tienen servicio de FTP Anónimo, esto es, que permiten el acceso a todo el mundo que quiera coger ficheros de ellas. Para acceder a ellas pondremos como login "anonymous" –sin comillas– y como password nuestra dirección de e-mail. Este tipo de máquinas son muy numerosas y útiles, ya que en ellas se puede encontrar todo tipo de programas y juegos shareware. Y para saber en qué sitio se encuentra el programa que buscamos existe otro servicio denominado Archie que podemos consultar mediante e-mail, y que almacena un catálogo de programas accesibles vía FTP. Simplemente con mandar un mail al ordenador servidor de archie indicándole el fichero que queremos, él nos contestará con otro mail diciéndonos las máquinas FTP anónimo que lo tienen.
Algunos ejemplos de direcciónes FTP anónimas para que probéis son:

ftp.cica.indiana.edu: Montones de programas shareware para Windows.
garbo.uwasa.fi: Aquí podéis encontrar listas con abundantes direcciones FTP.
mcafee.com: Para obtener la última versión del antivirus Viruscan.
wuarchive.wustl.edu: Famoso por sus varios gigabytes de GIFs ordenados por temas.
ftp.microsoft.com: Patches, noticias y demos de las utilidades y juegos de Microsoft.

¿QUÉ ES TELNET?

A diferencia de FTP, que nos permite conectarnos a otro ordenador sólo para transferir ficheros, mediante Telnet podemos acceder a una máquina para ejecutar programas y hacer lo mismo que si nos encontráramos físicamente manejándola. Conectarnos a otra máquina mediante Telnet es abrir una sesión virtual en esa máquina y manejarla desde nuestro ordenador. Volviendo a las comparaciones con FTP, son pocos los ordenadores que permiten la conexión como Guest –invitado– para que examinemos su base de datos o participemos en partidas de rol con los demás usuarios, por ejemplo. Para realizar una sesión Telnet a la mayoría de las máquinas deberemos tener cuenta en las mismas, o lo que es igual, saber su login y su password, medida elemental de seguridad contra intromisiones no autorizadas. Aquí van algunas direcciones para que hagáis telnet sin tener cuenta –el login que debéis poner va entre paréntesis–:

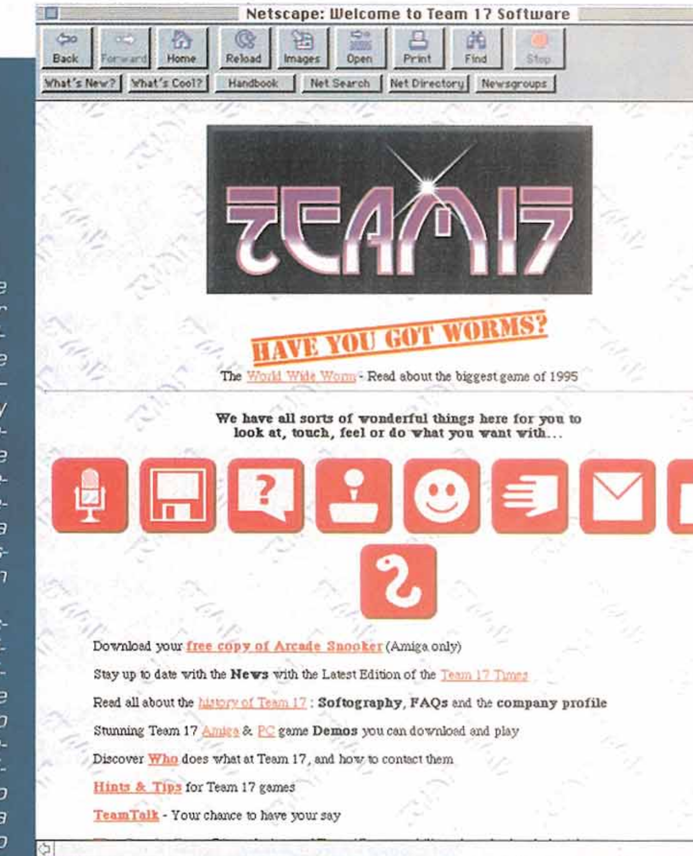
archie.ans.net: (archie): Servidor archie en la red.
onsultant.micro.umn.edu: (gopher): Servidor gopher en la red.
denver.ipac.caltech.edu: (ned): Base de datos galáctica de la NASA .
castor.tat.physic.uni-tuebingen.de: (games): Servidor de juegos en línea.

¿QUÉ SON LOS NEWSGROUPS?

En la superautopista de la información, que es un término que se ha puesto muy de moda en la actualidad para referirse a Internet, no podía faltar un tablón de

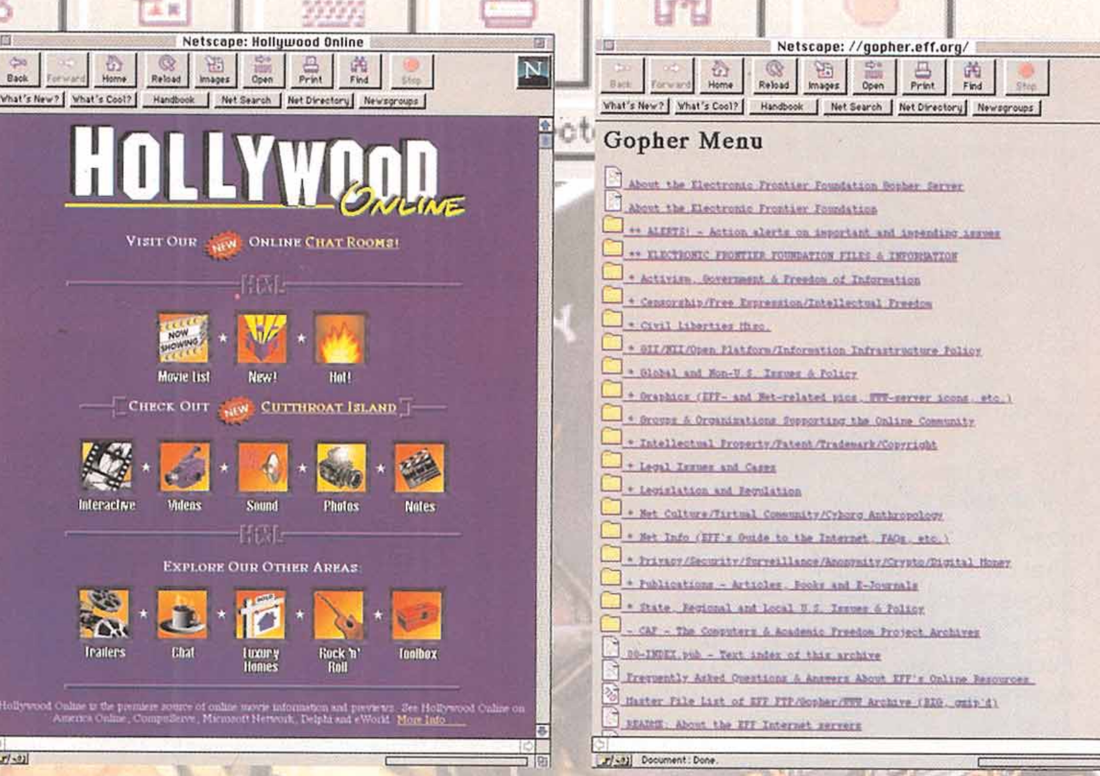
¿QUÉ ES WORLD WIDE WEB?

Como suele ocurrir en la mayoría de las ocasiones, hemos querido resaltar lo mejor de Internet. Porque World Wide Web –WWW, W3, o simplemente Web, como también se le denomina– es el servicio más actual, interesante y completo de todos los que hay en Internet. También es el más extenso de explicar y el que más peculiaridades tiene, por lo que vamos a daros unas ideas generales y dejaremos que con la contemplación de las páginas y vuestros experimentos en Internet hagan el resto.
WWW es el triunfo de las nuevas tecnologías audiovisuales sobre el tradicional interfaz de texto –nuestro amigo el cursor–. Es la conjunción de información, imágenes, audio y vídeo sobre el soporte de las telecomunicaciones. Es un libro compuesto por millones de páginas repartidas por todo el mundo que se escriben día tras día aumentando de número a un ritmo constante e ininterrumpido. Todas esas páginas unidas forman una inmensa telaraña mundial, y es que ese es el verdadero significado del Web.
Para acceder a esas páginas, que se denominan hipertextos, se usan unos programas que se denominan browsers, de los que los más conocidos son Netscape y Mosaic, con los que también podemos realizar conexiones ftp y telnet. Al usarlos para conectar con una determinada dirección, se abre ante nosotros una página que puede contener tanto texto e imágenes como vídeo y audio, dando vida a una dimensión fascinante en lo que a transmisión de información se refiere. Este servicio de Web pone a nuestra disposición además de noticias, imágenes de las mismas, pero su verdadera capacidad multimedia se ve reflejada en las animaciones, vídeos y composiciones musicales con que nos sorprenden cada día más páginas Web.
Además de lo que vemos, lo más importante es lo que no vemos. El que podamos capturar el texto, o traer ficheros e imágenes a nuestro disco duro le hace muy interesante; pero el que con sólo pinchar con el ratón sobre un tema nos transporte a otra página con más información sobre ese tema en concreto, haga que suene una melodía o ponga en marcha una secuencia de vídeo, le hace cómodo y potente. Esos vínculos son la cualidad más interesante de estos documentos hipertexto, que actúan de forma totalmente transparente para el usuario, ofreciéndole tan sólo información.
Web es un servicio que engloba todas las ventajas de Internet, y a través del cual se puede acceder a los que anteriormente hemos mencionado, además de a juegos en red o transmisiones televisivas en directo. Todo está en Internet, sólo hay que buscar, y muchas veces saber dónde hacerlo es una ventaja. Aquí teneis algunas pistas.



anuncios en el que los usuarios de la red pusieran noticias de interés para los demás. Este tablón, o mejor dicho tablones, son los grupos de noticias –newsgroups– de USENET.

Con la finalidad de llevar un orden y de que el acceso a la información sea lo más eficaz posible, las news –ésta es la expresión coloquial– se clasifican por grupos de temas como si de un índice se tratase. Dentro de los grupos hay subgrupos; dentro del primer nivel de subgrupos hay un segundo, y así se hace una clasificación sucesiva hasta llegar al tablón de anuncios propiamente dicho, donde se encuentran las noticias individuales. Como ejemplo de esta organización, valga el siguiente en el que encontraremos imágenes de aviones, aunque hay muchísimos más:



alt.binaries.pictures.aircraft

Mediante un programa para leer news podremos ojear los grupos y subgrupos obteniendo la última información de los temas deseados, guardándola en ficheros, contestar a las preguntas o hacerlas nosotros mismos. Además, también existe la posibilidad de suscribirnos a los grupos que más nos interesen para recibir en nuestro ordenador las noticias que se vayan introduciendo en dichos grupos. Y por supuesto, cualquier usuario puede crear nuevos grupos de noticias, sometiendo previamente su propuesta a votación entre los demás usuarios.

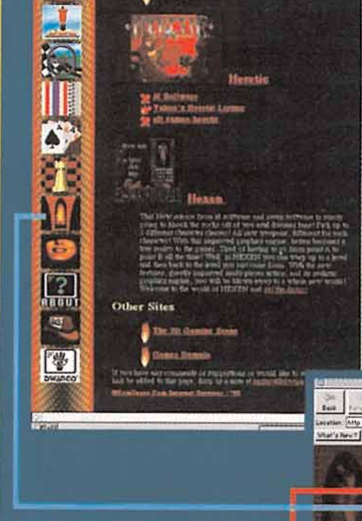
¿QUÉ ES GOPHER?

Gopher es un servicio que pone a nuestro alcance información sobre muy variados temas. Hay muchos servidores –máquinas– de gopher en Internet, y la mayoría

A MODO DE EJEMPLO: DWANGO

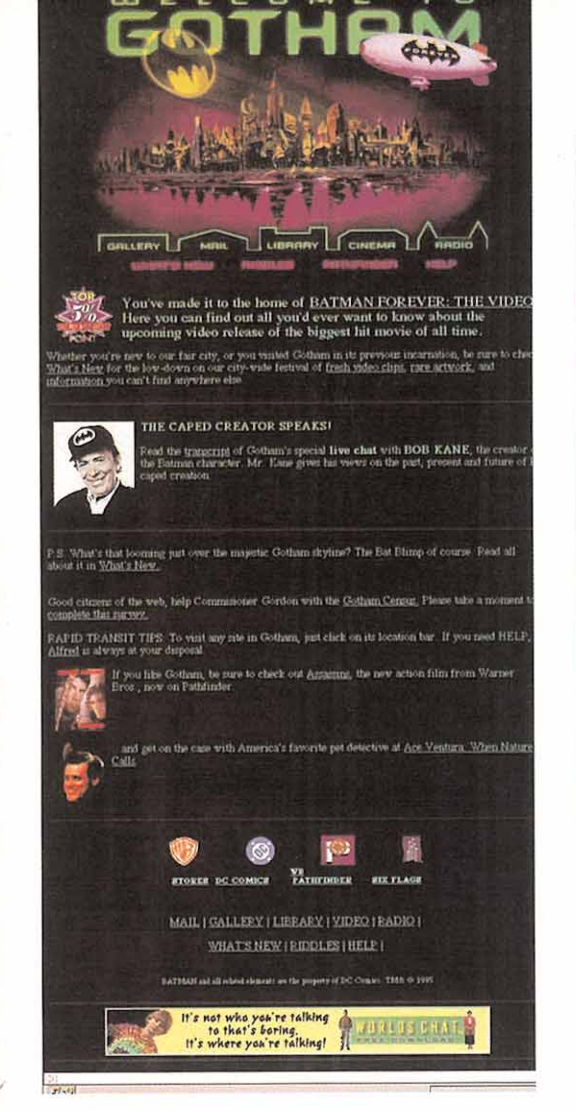






DWANGO –Doom Worldwide Area Network Gaming Organisation– es el nombre de la red creada por id y que permite jugar a «Doom», «Hexen» y otros juegos a varias personas a la vez desde cualquier lugar del mundo. Su página es accesible a través de Internet por http: www.dwango.com.

En WWW hay varias formas de llegar a una misma página por diversos vínculos, y los que aquí aparecen son sólo una muestra de cómo acceder a las páginas del Web que nos sirve de ejemplo.



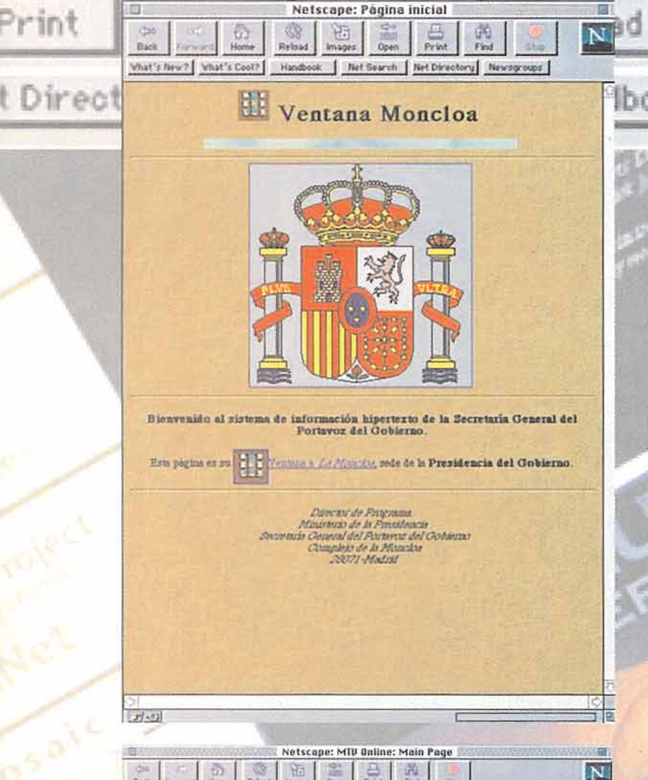
LISTA DE PROVEEDORES

Los aquí reflejados son teléfonos de información, no los que se usan para realizar las conexiones.

ABAFORUM (902) 10 22 10	IBM GLOBAL NETWORK (900) 100 400	READY SOFT (908) 34 01 82
APPLE (91) 663 17 80	IDECNET (928) 22 90 44	SARENET (902) 23 90 76
ASENET (91) 726 82 23	INFOESPAÑA (91) 851 01 98	SEKER BBS S.A. (93) 812 62 97
BT TELECOMUNICACIONES (91) 98 44 08	INTERCOM (902) 20 30 60	SERVICOM (902) 22 66 22
CANAL DINAMIC (902) 11 13 15	JET INTERNET (902) 23 99 61	SGI 91 (804) 14 05
DIGITAL DOMAIN (91) 726 80 38	NEXUS (93) 423 08 18	SKIOS (91) 637 33 68
ENCOMIX (976) 44 32 77	OFF CAMPUS (902) 32 00 32	TELELINE (91) 574 47 51
HISPANET (93) 296 51 11	RAN INTERNET (91) 535 14 93	WEBSITE (93) 301 23 05

están interconectados entre sí, de tal forma que al elegir un tema en el menú del gopher al que nos hayamos conectado la información que nos salga puede estar en una máquina distinta. El programa se ocupa de dar saltos en la red buscando la información sin que el usuario se dé cuenta.

De manera similar a como ocurre con archie y FTP, gopher tiene un asistente, de nombre Verónica, que se ocupa de buscar dónde se encuentra la referencia a la



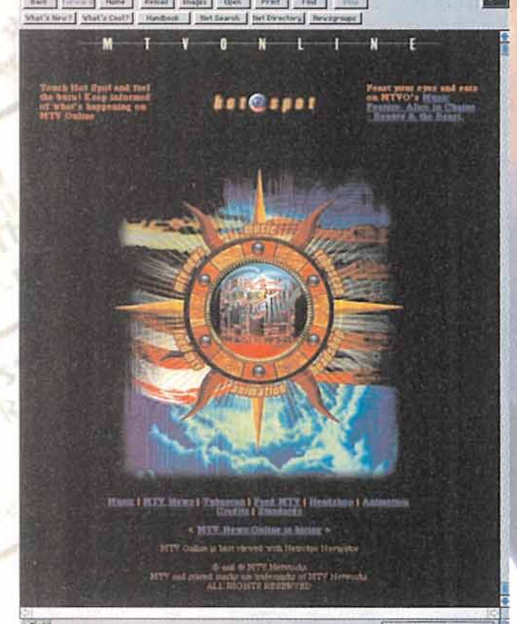
palabra que nosotros le indiquemos, ofreciéndonos posibles alternativas para elegir. Es la forma más rápida de encontrar información sobre un tema en gopher.

¿QUÉ ES IRC?

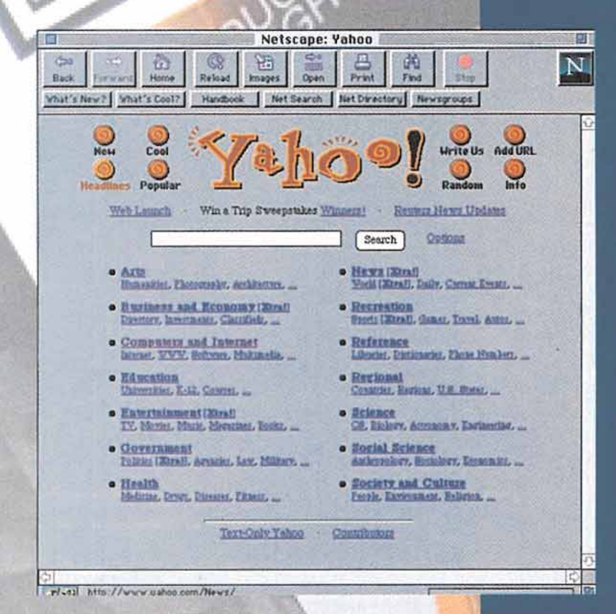
Son las siglas que componen Internet Relay Chat, que podíamos traducir libremente como charlas en Internet. Mediante IRC podemos mantener conversaciones en tiempo real –como si habláramos por teléfono, pero escribiendo lo que queremos decir– con uno o varios usuarios. Imaginaos un gran local lleno de gente que habla simultáneamente entre sí, todos con todos y de distintos temas. Pero para que eso no sea la confusión total, la casa debería estar dividida en habitaciones en las que sólo se hablara de un tema.

Pues IRC se organiza de forma parecida: hay una división en canales temáticos a los que se supone se apuntan las personas interesadas en el mismo o unidas por el vínculo que da nombre al canal. Por ejemplo, en el canal "spanish" habrá gente que hable en español, y en el "soccer" estarán aquellos que quieran comentar sobre fútbol con otros. Los canales son muchos, y siempre hay alguno que nos interesa para parlotear un poco y hacer amistades.

Mediante IRC se conoce mucha gente en Internet, aunque paradójicamente el anonimato está asegurado, pues al entrar cada uno adopta un apodo o alias por el que se da a conocer. Imaginaros un fórum de Ibertex o una BBS pero con gente de todo el mundo, pues éso es IRC.







ALGUNOS CONSEJOS PARA QUE NO TE ENGAÑEN

Hay una serie de factores que has de tener en cuenta para conseguir sacar el máximo partido al dinero que pagas por tu conexión a Internet. Los siguientes consejos van destinados a que sepas cómo obtener la mejor relación calidad/precio al contratar un acceso a Internet con un determinado proveedor.

Cuando te conectas a Internet desde tu ordenador estás pagando dinero por varios conceptos. En principio, la línea. Telefónica te cobra por la llamada que haces hasta el nodo de conexión con Internet, es decir, cuando llamas al proveedor del servicio. Esa llamada se cobra como una de teléfono normal, según su categoría, ya sea urbana, interurbana, interprovincial o a un número 902, por lo que te será más barato llamar a un nodo que esté en tu misma ciudad –llamada urbana–. Las tarifas aproximadas son las siguientes:

Llamada urbana__________200 pesetas/hora (aprox.)
Llamada interurbana_____1.200 pesetas/hora (aprox.)
Llamada números 902____2.000 pesetas/hora (aprox.)
Llamada interprovincial___3.000 pesetas/hora (aprox.)

Por otra parte está el dinero que la empresa te cobra por darte ese servicio. Suele ser una cuota mensual que te da derecho a conectarte durante un número de horas al mes a la que hay que añadir el alta del servicio y el precio por hora de conexión adicional, aunque hay proveedores que cobran también por cantidad de datos transferidos o por excesivo flujo de los mismos. Las tarifas que no cobran este último concepto se denominan planas: sólo pagas la cuota mensual, el alta y las horas adicionales.

Una vez que sabes lo que te van a cobrar, tienes que conocer si el servicio que vas a recibir por ese dinero es el adecuado. Vamos, que te garanticen que no te vas a eternizar delante de la pantalla esperando que salga la página o termine de llegar a tu disco duro el fichero que estás transfiriendo, y en un abrir y cerrar de ojos se te han acabado las horas gratis de conexión. La velocidad de una conexión a Internet depende de muchos factores, como la distancia entre nodos, la calidad de las líneas telefónicas, etc., pero los que tú puedes escoger son: la velocidad de los nodos del proveedor, el número de canales y el ancho de banda que el proveedor te ofrece. Estos dos últimos factores influyen en el número de usuarios que pueden estar usando el servicio de ese proveedor a la vez y en la velocidad de transmisión de los datos. Para un servicio de calidad, el número de canales es ideal que no sea menor que cuatro, y que tenga un ancho de banda de 256 KB. Hay servicios que funcionan con un sólo canal y 64 KB de ancho de banda, pero los resultados dejan mucho que desear. Por último, antes de pagar debes enterarte muy bien de los programas que vas a poder usar con tu conexión y los servicios de Internet –ftp, telnet, e-mail, WWW– que vas a disponer. Esperamos que con estos consejos tu navegación sea mucho más fructífera y aproveches bien el dinero que vas a gastar.

CONCURSO

ACTION SOCCER

UBI SOFT te propone este mes este concurso con su juego ACTION SOCCER. Se trata de una pequeña decripción del juego, y tendrás que averiguar cuáles de las afirmaciones son verdaderas (V) y cuáles son falsas (F). Podrás ganar el programa más cómico de fútbol y una mochila del juego. Empezamos ...

¿VERDADERO o FALSO?

1. Uno de los equipos se llama "Babosas Pegajosas"
2. Otro se llama "Perros Pulgosos"
3. No obstante, puedes cambiar el nombre de los equipos.
4. E incluso ponerle pelo, bigote y manos peludas al árbitro.
5. Uno de los comentaristas se llama "Hugo Leada"
6. Y otro "Joseba Lonazo"
7. El estadio entero animará o desanimará a tu equipo dependiendo si juegas en casa o fuera.
8. E incluso los ultras pueden lanzarte almohadillas, rollos de papel higiénico, etc.



CUPON "ACTION SOCCER"

Nombre y Apellidos ....

Dirección..

Localidad..

Provincia ....

C.Postal..............................Teléfono..............................

Respuestas (indica V ó F) 1............2............3............4............5............6............7............8............

BASES CONCURSO ACTION SOCCER

1. - Podrán participar en el concurso, todos los lectores de la revista MICROMANÍA que envíen el Cupón de Participación a la siguiente dirección: HOBBY PRESS,S.A.; Revista MICROMANÍA ; Apartado de Correos 400; 28100 Alcobendas (Madrid).
Indicando en una esquina del sobre: «CONCURSO ACTION SOCCER»
2.- De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas, se extraerán veinte, cuyos remitentes serán premiados con un juego de Action Soccer y una mochila. A continuación, se elegirán aleatoriamente diez más, que ganarán una mochila de Action Soccer. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3.- Sólo podrán participar en el sorteo las cartas recibidas con fecha de matasellos de 20 de diciembre 1995 al 1 de febrero de 1996.
4. - El sorteo se realizará el dia 5 de febrero de 1996, y los ganadores se publicarán en el número de marzo de 1996 de la revista MICROMANÍA.
5.- Caso de que algún premio se extravie en el correo, el propietario dispondrá de tres meses desde que se publiquen los nombres en la revista para notificar a la revista la no recepción de los mismos.
6. - El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
7 -.Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: UBI SOFT y HOBBY PRESS.

Animalitos inofensivos

BATTLE BEAST

7TH LEVEL
Disponible: **PC CD-ROM**
ARCADE DE LUCHA



Decir, así de pronto, que «Battle Beast» tiene todos los ingredientes de un gran juego sería algo exagerado, pero la opinión de que se acerca bastante, es algo que nadie nos puede rebatir. Hace gala del tremendo gancho adictivo que tiene que tener un beat'em up en conjunción con la calidad gráfica y los toques de una graciosa ambientación.

Este juego de 7th Level tiene el estilo gráfico de los dibujos animados, con personajes muy simpáticos y animaciones de los mismos –con miles de frames– muy bien creadas. El ambiente "cartoon" es sobresaliente, avalado por secuencias cinemáticas de muy buena calidad y un entorno de juego acorde con las mismas, todo ello realizado en el mismo estilo. En cuanto al aspecto sonoro, la mínima calificación que merece es la de bestial, sin más comentarios.

Y en el fondo, un arcade de lucha con seis animales-luchadores que pelearán entre sí en seis escenarios distintos. Bajo su aspecto inofensivo y pacífico, estas simpáticas mascotas pueden realizar demoledores golpes, tanto bajo su forma normal como al transformarse en la máquina asesina que esconden tras su disfraz. La gran variedad de golpes que disponen son fáciles de hacer, pues el juego no precisa de muchas teclas, pero no tienen un control y ejecución rápidos. Son espectaculares, pero no nos salen cuando nosotros queremos; es el único punto oscuro. En su descargo decir que el número es elevado, incluyendo golpes secretos y combos que aumentarán nuestra puntuación.

Mención aparte merecen las armas ocultas que iremos mejorando con el tiempo hasta extremos realmente demoledores.

Dentro de una tónica graciosa y cuidada en su realización, el juego tiene las típicas peculiaridades del género, como dos planos de lucha y trampas en los escenarios, niveles de bonus y permite jugar a dobles en el mismo ordenador, por modem y red.

Tanto si eres fanático de este tipo de juegos como si no, te llegará a enseñar con elegancia el lado cómico de la lucha.



C.S.G.





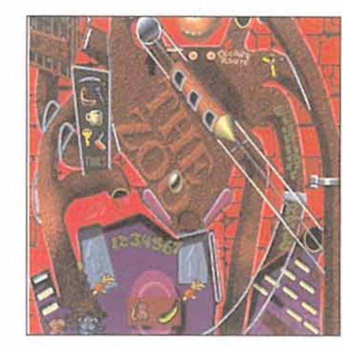
La moda que no muere

EXTREME PINBALL

ELECTRONIC ARTS / EPIC
Disponible: **PC CD-ROM**
ARCADE

Fueron las primeras máquinas recreativas de la historia, y como el entretenimiento digital no ha podido echar suficiente tierra sobre ellas, ha puesto en práctica aquel dicho de "si no puedes derrotar a tu enemigo, únete a él". Y así, con el paso del tiempo, los pinballs se han tecnificado hasta crear las auténticas maravillas electrónicas que podemos disfrutar en la actualidad, y han ido surgiendo cada vez más y más pinballs en ordenadores y consolas.

La tendencia productora de pinball está en pleno auge, y a los títulos existentes en el mercado que no hace mucho han surgido, se suma Electronic Arts con su «Extreme Pinball». Cuatro fabulosas mesas para aumentar nuestra colección particular, y que, aunque a alguno le parezcan insuficientes para un solo juego, son suficientes para pasar un buen rato.



«Extreme Pinball» es muy rápido, con una bola dotada de la velocidad necesaria para que no nos despistemos ni un minuto, si se quiere alcanzar una puntuación millonaria, claro. Pero es imposible no prestar atención a los detallados gráficos SVGA que forman las mesas; y a las estructuras, rampas y pasadizos varios que forman; y a los mensajes que aparecen en la parte inferior en imitación de los más modernos pinballs; y a la agradable música...

En resumen, una gozada de pinballs que ocuparán un lugar preponderante en tu salón de juegos junto a las otras mesas que seguro ya posees.

82

C.S.G.

...y además

UN OCASIÓN ESPECIAL

MICROMACHINES 2 SPECIAL EDITION

CODEMASTERS
Disponible: PC CD-ROM
ARCADE



Esta nueva edición de «Micro Machines 2» después del «Turbo Tournament» es un juego que cumple ambas cosas. El juego es en esencia idéntico al «Turbo Tournament», pero se le han añadido 50 nuevas pistas creadas por gente de todo el mundo en un concurso que se celebró en Inglaterra. Las hay de todo pelaje, pero las más abundantes son las excesivamente peliagudas que rayan la imposibilidad, demostrando lo retorcidos que pueden ser algunos. Pero lo cierto es que también suponen un reto a quien se jacte de ser un gran conductor, además de ser una buena ocasión para contemplar el arte de otros. A los que podemos emular con el Construction Kit que el juego sigue incluyendo.

LA EPIDEMIA DE SIEMPRE

SEPARATION ANXIETY

ACCLAIM
V. Comentada: SUPER NINTENDO
ARCADE

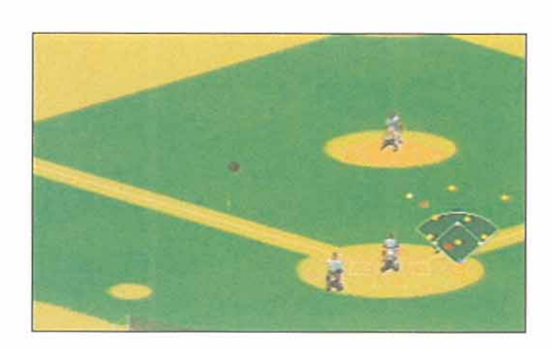
Suponemos que hasta cierto punto será inevitable, y que a todos nos gustan mucho, y que nunca pasan de moda, y todo eso. Pero ya hemos perdido la cuenta de los arcades de este tipo que hay para la SNES. «Separation Anxiety» continúa perpetuando la línea iniciada por el legendario «Double Dragon» de recreativa y seguida por tantísimos otros, pero sin aportar nada nuevo. El resto son los enemigos de siempre colocados en fases parecidas a alguna que ya hayamos visto en otro juego, para acabar con los cinco súper malvados de turno. Golpes, interjecciones, mucho ambiente de cómic Marvel, y mucha paciencia, que falta hace. Más de lo mismo.

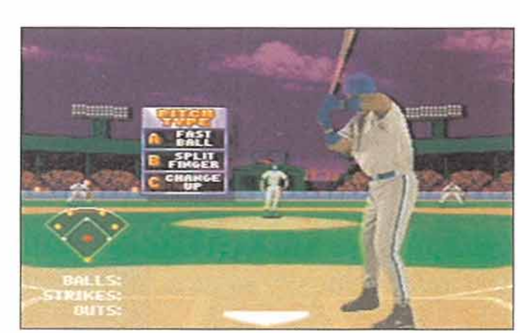


MALO ○○ REGULAR ○○○ BUENO ○○○○ MUY BUENO ○○○○○ EXCELENTE

Un golpe sencillo

FRANK THOMAS
BIG HURT BASEBALL





ACCLAIM / IGUANA
Disponible: **MEGA DRIVE, SUPER NINTENDO**
V. Comentada: **MEGA DRIVE**
SIMULADOR DEPORTIVO

Entre los juegos de béisbol que conozcamos, probablemente éste de Mega Drive sea de los más conseguidos y fáciles de manejar, pero también de los que más difícil es conseguir buenos resultados.

Una vez más, el nombre de un deportista famoso –en este caso Frank Thomas– sirve como introducción de un juego deportivo. «Big Hurt» no es distinto externamente a otros programas similares, pues ofrece todos los tipos de competiciones lógicas: exhibición, liga, o play off, y dos más: Homerun Derby y Clutch Time. La penúltima consiste en lanzar más bolas fuera del estadio que el contrario –"homeruns"–, mientras que la última nos coloca en un escenario determinado y nos encomienda una "misión" específica que cumplir.

El modo de juego deja a nuestro albedrío muchos aspectos del equipo, mientras que otros los controla la consola. La estrategia está cubierta con la posibilidad de variar la colocación defensiva –divide el campo en cuatro zonas–, el orden de nuestros bateadores, y las posiciones respecto de la base. El éxito en el resto del juego depende de nuestra habilidad para lanzar y batear, pues los otros jugadores se mueven de forma automática según su posición. El manejo del lanzador consistirá en el control del tipo de bola, su altura, velocidad y la posición de la misma respecto de la base.

La jugabilidad es buena, al igual que los gráficos, de los cuales han sido digitalizados los bateadores.

Otra virtud es la contar con 18 equipos para elegir de entre dos conferencias, con nombres y estadísticas de los jugadores, así como el estadio, que podremos elegir.

80

E.G.B.

¿Cuándo se acaba este túnel?

TOTAL ECLIPSE TURBO

CRYSTAL DYNAMICS
Disponible: **PLAYSTATION**
ARCADE

El mejor arcade de naves de Crystal Dynamics para 3DO ha sufrido unas remodelaciones gráficas, mínimas por supuesto, y se le ha aumentado un pelín la velocidad para hacer una versión adecuada a PlayStation. El resultado es el esperado. «Total Eclipse Turbo» es un buen arcade de naves que eleva la adicción y la calidad gráfica hasta una posición respetable, pero con el alto precio de una dificultad exagerada. Menos mal que hay continuaciones, aunque sólo sean tres, y passwords tras acabar una misión.

Porque el juego se estructura en misiones en las que alternaremos los decorados en exteriores con los pasadizos.

Usa tus alas... y tus armas

WING ARMS





SEGA
Disponible: SATURN
ARCADE

Llevados, al parecer, por los remordimientos, los japoneses de Sega recuerdan el famoso bombardeo de Pearl Harbour en la intro de «Wing Arms», como preludio a una serie de misiones desarrolladas en el aire. Nuestra escuadrilla va a estar formada por siete de los más famosos aparatos que participaron en la última contienda mundial en distintos bandos.

Un primer vistazo a «Wing Arms» nos podría inducir a pensar que nos encontramos frente a un simulador de vuelo, ya que cada avión tiene una cabina distinta, la acción dispone de una vista interior y dos exteriores del espacio de juego 3D, y tampoco falta la base de datos de las unidades bélicas. Pero nada más lejos de la realidad, porque estamos ante un arcade en toda regla dividido en misiones que culminarán tras destruir unos objetivos.

Cazar y evitar ser cazado, es el principio a aplicar, pues aunque nuestra tarea es derribar aparatos enemigos, ellos desean hacer lo propio con nosotros, por lo que cuando uno de ellos se ponga a nuestra cola, la pantalla de juego cambiará y seremos nosotros quien esquivamos los disparos.

Como buen arcade de acción continua y sin descanso, la adicción es elevada, pero los niveles de realismo están por los suelos. Baste decir que aunque la ametralladora se calienta si la usamos mucho, tras breves instantes vuelve a estar lista. O que nuestro aparato será abatido cuando se acabe el escudo, que va disminuirá por el impacto con los proyectiles. Al chocar nuestro escudo disminuirá, no destruyéndose el aparato, y en contacto con el océano no nos hundiremos, sino que planearemos.

Se maneja a la perfección, es tremendamente jugable, de dificultad ajustada y muy divertido. No os cansaréis de apretar el gatillo, os lo aseguro.

83

C.S.G.



Fuera, naves, torretas y otros enemigos de ese pelaje. Dentro, recorridos vertiginosos por pasadizos repletos de obstáculos y enemigos incordiones. Es aquí donde la sensación de velocidad es más patente y se aprecia mejor el trabajo que tienen los escenarios poligonales texturizados de las más diversas formas. Por lo menos no os aburriréis mientras os llega el momento, casi siempre rápido, de vuestra destrucción.

Y poco más. Seis tipos de armas de poder "in crescendo" según recojamos los correspondientes items, que también nos dan vidas y escudo. Disparar es importante, pero un control adecuado del freno y el acelerador evitarán que acabemos estampándonos contra un obstáculo. Como en la vida real.

78

C.S.G.

...y además

NADIE ESTÁ LIBRE

DOOM

OCEAN
V. Comentada: SUPER NINTENDO
ARCADE



Vaya, vaya, vaya. Tanta envidia que tenían aquellos que sólo poseían una SNES y decían que se comprarían un PC sólo para jugar a «Doom». Pues no saben la cantidad de dinero que les ha ahorrado Ocean al comprar los derechos y la engine a id y desarrollar la versión del mítico juego para SNES. Pero ojo, que nadie se llame a engaño y espere encontrar el «Doom» de PC. Un PC no es una SNES, y eso se nota, sobre todo en el aspecto gráfico, el sonoro y, por consiguiente, en la ambientación. Vamos, que no impresiona tanto como la de PC, pero es igual de divertido y de súper jugable. Y otra cosa, para versión impresionante, la que va a salir para PlayStation. Ahí es donde veréis lo que es bueno, y si no al tiempo.

EL DEPORTE DE LAS YARDAS

MADDEN NFL 96

EA SPORTS
V. Comentada: MEGA DRIVE
DEPORTIVO

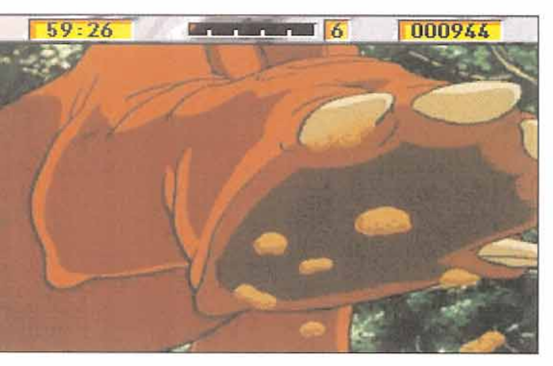
La máquina de producción de simuladores deportivos que es EA Sports sigue funcionando a toda máquina. Con el rigor y el nombre por delante, «Madden NFL 96» pone el buen fútbol americano al alcance de los usuarios de Mega Drive, que no por ser inferior técnicamente a otras máquinas desmerece ni un ápice ni en gráficos ni en jugabilidad, los dos aspectos más sobresalientes. Esto es el ruido, lo demás son las nueces de la cosecha de EA Sports, que no hay pocas: una documentación exhaustiva con 30 equipos de la NFL, un completo repertorio de jugadas con 20 nuevas, y la posibilidad de participar intensamente en el deporte del balón ovalado. «NFL 95» ya ha quedado muy atrás, al menos en Mega Drive.

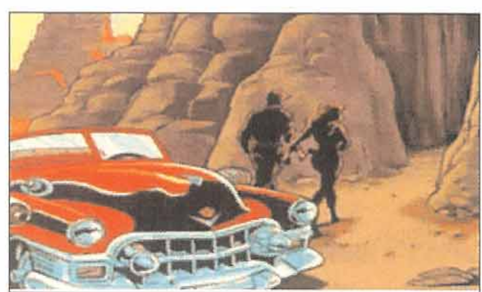


CADILLACS AND DINOSAURS

Sabor americano

ROCKET SCIENCE / BMG
Disponible: **PC CD-ROM**
ARCADE









LO BUENO: ***Es una joya audiovisual. Casi juegas más por ver dibujos animados que por el hecho de avanzar en la aventura.***

86

LO MALO: ***Siete de los nueve niveles transcurren con un mismo desarrollo e idéntico escenario. Como no se instala en el disco duro, la carga se hace eterna si no tenemos al menos un CD-ROM 4X.***

Nos situamos en la era Xenozoica que comenzó tras el primer gran cataclismo. En la Tierra conviven el hombre y las especies de la prehistoria gracias a un delicado equilibrio biológico, la balanza de la vida, que permite a especies de tan diferente rango evolutivo subsistir en un mismo ecosistema. Pero ese equilibrio que impide que no se produzca un segundo cataclismo está seriamente amenazado por las megalómanas intenciones de poder de la gobernadora Shcarnhorst. Tras este extraño nombre se oculta una descomunal mujer con el aspecto físico de una tranquila abuelita, pero con la mente más déspota en la historia de la humanidad.

Utilizando sus poderes de gobierno ha permitido la caza de cualquier dinosaurio o especie animal con el objeto de enriquecerse. También emplea toda su tecnología en la exterminación de la raza animal. Sólo unos seres milenarios que habitan en las profundidades de las cuevas saben que con la desaparición del último ser no humano se iniciará el temido segundo gran cataclismo.

¿Quién va a evitar tan apocalíptico suceso? Vaya una pregunta, como si conocieséis la respuesta. ¿Quién va ser, hombre? Nosotros mismos. En cuanto al nombre de los personajes a los que hay que procurar mantener con vida el mayor tiempo posible, es decir, los héroes, son Jack Tenrec y Hannah Dundee. Una joven pareja de esas que hoy en día salen en tres cuartas partes de los anuncios de la tele. Ahora, que para estrafalario y fardón, el medio de transporte, un despampanante y hermoso Cadillac descapotable del 53.

El desarrollo se divide en nueve fases. Siete de ellas transcurren en una espesa y enrevesada jungla, con una vegetación y población animal tal que la del Amazonas a su lado es un páramo. Las otras dos tienen como escenario los túneles del reactor.

Las primeras partidas son apasionantes. Después de una presentación y una introducción que mezclan secuencias de dibujos animados con viñetas, te lanzas a conducir el Cadillac por la selva. Con una perspectiva desde la parte trasera, la riqueza gráfica de todo lo que vas viendo hace que tus ojos quieran pararse a admirar un rato todos los detalles; pero no tienes tiempo. Debes esquivar o destruir con la escopeta todo tipo de obstáculos, desde los meramente inertes a los que tienen vida. A estos últimos hay que evitar dañarlos para no acelerar aún más la cuenta atrás de la

Brontosaurios, triceratops, pterodáctilos, T-Rex, otras muchas más especies de dinosaurios y también animales de un tamaño más normal, son los seres vivos a los que hay que esquivar dando terribles volantazos o pasando bajo ellos entre sus patas –caso de los brontosaurios–. Cada vez que choquemos contra uno de ellos o nos la demos contra un gran obstáculo, aparecen sensacionales animaciones, específicas para cada uno de los cientos de accidentes distintos. Son de esas animaciones tipo «Dragon's Lair» y demás productos de la factoría Don Bluth. Vamos, que aunque en realidad deberías ponerte de mala leche por perder una vida, casi ni te importa ante lo maravilloso que es contemplarlas. También hay animaciones al pasar ciertos peligros.

Al acabar el primer nivel, otra secuencia de dibujos animados nos introduce en el desarrollo del siguiente. Y aquí es donde te llevas un pequeño chasco. El escenario seguirá siendo la misma jungla, y así será durante siete de los nueve niveles del juego, sólo en los dos últimos cambia la pantalla de forma significativa.

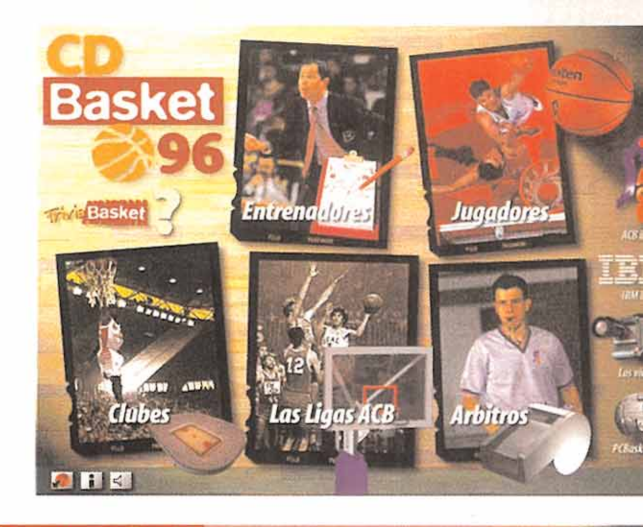
Lo único que hay de nuevo son otras especies de espectaculares dinosaurios, cada vez más difíciles de sortear y más obstáculos. Claro, lo positivo es que esto conlleva nuevas y alucinantes animaciones. Y no te llegas nunca a aburrir, porque los recorridos transcurren a tal velocidad y es tan excepcional la calidad gráfica y sonora –el juego ocupa tres CD-ROMs– que es difícil no apasionarse y cansarse de jugar –además, siempre te queda el gusanillo de superar aquel bicho que se te resiste–. No hubiera estado mal algo de más variedad en los decorados y escenarios. En vez de ser una obra notable, «Cadillacs and Dinosaurs» hubiera sido una obra maestra.



CD BASKET 96

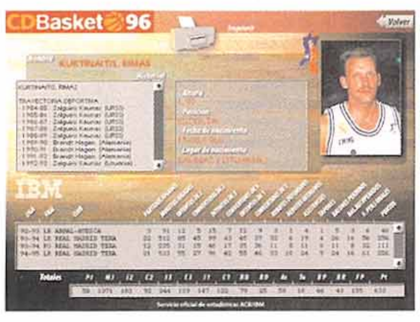
El basket español al completo

DINAMIC MULTIMEDIA
Disponible: PC CD-ROM, MAC CD-ROM
V. Comentada: PC CD-ROM
BASE DE DATOS DEPORTIVA











La primera versión de «CD Basket», que Dinamic Multimedia publicó en el año 1.994, pretendía un acercamiento extenso al panorama baloncestístico español. Lo consiguieron, como ahora con «CD Basket 96» consolidan fuertemente su posición.

Encontraréis en él todo lo que en Dinamic han podido recopilar sobre el deporte de la canasta en nuestro país. Y mucho nos tememos que pocas cosas se les han quedado fuera, porque, sin duda, este programa es la más completa base de datos sobre el baloncesto español que podéis encontrar en la actualidad. Si a esto añadimos que el CD-ROM incluye, además, las versiones 1.0, 2.0 y 3.0 de «PC Basket», estamos frente a un producto que ningún aficionado al buen deporte, y a éste en particular, debería dejar de tener.

En primer lugar, olvidaros del interface usado en «CD Basket», pues la versión 96 ofrece un aspecto externo totalmente distinto, mucho más agradable y atractivo, con un manejo más cómodo y eficaz. El detalle y calidad gráfica de los menús o las animaciones de los iconos son aspectos que no podemos dejar de mencionar. La impresión es positiva antes, incluso, de profundizar en el programa.

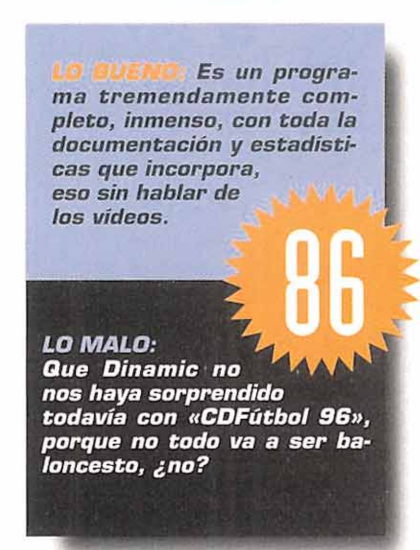
La colaboración de IBM y la ACB en «CD Basket 96» garantizan la exactitud y el rigor de los datos que, con la coherencia demostrada en muchos otros programas, presenta el equipo de Dinamic. La base de datos nos presenta, por una parte, todos los detalles acerca de los entrenadores, jugadores –más de 1.100–, clubes y árbitros de la temporada 94-95. Pero también hace hincapié en la historia de nuestro baloncesto, dando un repaso a las ligas ACB desde el año 83-84 con profusión de comentarios, la evolución de los clubes y la memoria de los jugadores que ya ocupan un lugar de honor en el basket español. Por supuesto que el detalle conseguido es minucioso, con los jugadores representados en todas sus características y con las fotos en color de rigor.

Como complemento al inmenso almacén de información, «CD Basket 96» incluye más de 50 minutos de vídeo digital con fragmentos de jugadas de la liga 94-95 para que vuelvas a disfrutar de ella. Cada una de las 44 jornadas viene representada por las diez jugadas más espectaculares, muchas de ellas ofrecidas desde varias posiciones de cámara. Junto a todos estos vídeos hay otro que nos ofrecerá los momentos estelares de la ACB y que merece la pena ver.

Y por si todo esto os parece poco, el último as de la manga de «CD Basket 96» es el TriviaBasket, en el que jugaremos un "21" junto a un amigo para demostrar quién sabe más de baloncesto. Los tiros a canasta se sustituyen por preguntas de diferente dificultad según la posición desde donde tiremos. Todas las respuestas vienen en el programa, por lo que tendréis que empollar si queréis ganar.

Esto es lo que hay, y por todo ello podemos justificar el hecho de que hablar de baloncesto informático en España es hablar de «CDBasket 96». Y de Dinamic Multimedia, claro.

C.S.G.



TILT

Pura adicción

VIRGIN
Disponible: **PC CD-ROM**
PINBALL

Si entráis en la cálida atmósfera de un salón de recreativas distinguiréis dos secciones claramente diferenciadas. La más grande y ruidosa la ocupan los últimos portentos de las firmas japonesas, recreativas enormes, otras que se mueven, y toda una serie de muestras de la tecnología actual donde una sóla partida puede llegar a costar quinientas pesetas. La otra área es mucho más pequeña y tranquila; la ocupan las máquinas de pinball, en las que con veinte duros te puedes pasar media hora.





¿Cómo es posible, años después de su creación, que las primeras recreativas puedan seguir dando dinero? ¿Qué tienen estos trastos desfasados para mantener tanta clientela fija –y predomina la juventud– y hacer frente a los colosos del entretenimiento computerizado? Muy sencillo, lo que tienen es adicción en estado puro. Sin violencia. Pero no por ello sin emoción, ansiedad y esa cara de mala leche que se te queda al perder. De esto tienen en cantidades industriales. Si no, que se lo digan a las pobres bichas metálicas, que vaya golpes se llevan.

Y ahora tenemos todo esto, la esencia, el espíritu de un pinball, en nuestros PCs con «Tilt». Todo es igual; son cinco máquinas con sus cientos de lucecitas, múltiples cachivaches, muelles, agujeros, jackpots, etc. Elementos móviles o fijos que provocan en la pelota tales cambios de dirección y velocidad que hay que tener reflejos felinos y gran habilidad con las paletas. Cada modelo recrea un ambiente distinto fácilmente adivinable por sus nombres: Funfair, Monster, Gangster, Star Quest, Myst&Majik –sí, es con j–. Las pinturas que sirven como superficie son un derroche de imaginación y colorido. La bola, por su parte, está muy bien recreada, tanto en aspecto como en comportamiento. Claro que todo esto ya lo tienen otros muchos pinballs informáticos, ¿qué tiene de especial y novedoso «Tilt»? Pues el hecho de que a pesar de que es evidente que, por su innata sencillez, para crear un pinball realista no hay que recurrir a lo último en programación y tampoco hay que explotar al máximo las posibilidades de las máquinas más potentes, en Virgin lo han hecho. Han recurrido nada menos que a la alta resolución, a las tres dimensiones y a la música marchosa en pistas digitales de CD Audio.

Han logrado tal realismo que si uno se concentra demasiado va y pide una cerveza mirando a donde supone que hay una barra.

La resolución alcanza los 800x600 puntos, dando gusto mirar a una pantalla con tanta claridad y definición.

La única innovación que le faltaría a este simulador de pinball sería el movimiento de una cámara subjetiva que siguiera a la pelota, en 3D reales. Para compensarlo, al menos en parte, lo que han hecho en NMS ha sido incluir diversas animaciones, que aparecen al efectuar acciones tales como dejar una bola encajada, para la opción de "multiball", y siempre en una ventana de tamaño reducido que se superpone al tablero. Son, claro está, animaciones prerenderizadas, pero de gran calidad gráfica, que suponen un buen apoyo al conjunto.

La única pega mencionable de «Tilt» es que en la opción de juego con scroll vertical, en cualquier resolución, los bruscos cambios del punto de vista pueden llegar a marear. También despista más que ayuda, pues se llegan a perder de vista las raquetas y a veces la bola baja tan rápida que no tienes tiempo de reaccionar.

A.T.I.



Unete a Aerosmith en la última aventura del Rock & Roll

IBM

Quest for Fame



- Conviertete en una estrella del Rock & Roll, practicando con decenas de canciones, y culmina tu carrera con el grupo Aerosmith, en un estadio repleto de "fans".
- Transforma tu PC en una guitarra eléctrica, gracias a la púa virtual.
- Puntea con una raqueta, un palo de escoba o simplemente con el dedo.

CD-ROM oficial de AEROSMITH.

PUA VIRTUAL conectada al puerto de impresora de tu PC





WINDOWS CD-ROM

EXTREME GAMES

El deporte alternativo

SONY
Disponible: **PLAYSTATION**
DEPORTIVO







Sony nos presenta aquí una recopilación de deportes "urbanos" más o menos "alternativos", pero que cada día tienen más adeptos: mountain bike, skate board, street luge –una especie de tabla con ruedas–, y patines en línea.

Todos ellos conjuntan riesgo con velocidad, desprendiendo inevitablemente el tufillo de acción que debe tener un buen arcade deportivo. «Extreme Games» nos ofrece la oportunidad de participar en apasionantes carreras en cinco escenarios distintos usando cualquiera de estos aparatos.

Nada más ver el juego en acción nos viene el nombre de otro a la cabeza: «Road Rash» de 3DO –dentro de poco también en PlayStation–, con el que los parecidos son patentes, incluso los objetivos del juego son idénticos. Cambiamos las motos por patines o mountain bikes para recorrer circuitos esquivando una serie de obstáculos y molestando a los restantes competidores en la carrera.

Sabemos que según el puesto en que lleguemos tendremos derecho a una recompensa monetaria de cuantía variable, que usaremos para comprar material de mejor calidad con el fin de enfrentarnos a nuestros difíciles competidores.

La dificultad es la tónica dominante en el juego. A los empujones y puñetazos de los contrarios se suma el tener que controlar adecuadamente nuestro "vehículo", además de tener que hacer frente a las frecuentes y malintencionadas trampas de los circuitos, todos muy largos –a mayor nivel de dificultad más longitud–. Obstáculos, tanto móviles como estáticos, rampas para saltar trenes y tranvías, y la necesidad de pasar por una serie de puertas –como en el esquí– para puntuar, hacen que la competición sea mucho más dura.

Los decorados no siguen una tónica en todo su trazado, sino que combinan tramos urbanos con campestres, puentes, túneles y otras construcciones cerradas. La calidad gráfica es buena, plena de detalles, fondos y texturas que dan sensación de solidez y realismo a los escenarios. En cuanto a otra sensación, la de velocidad, es buena, pero sin olvidar que conducimos un vehículo sin motor, con lo que no podemos esperar que vaya a toda pastilla.

El control es aceptable, aunque muy peculiar, ya que no podemos meterle caña constantemente al corredor porque tiene un indicador de energía que se va agotando a medida que se fatiga, y su efectividad disminuye. Es importante aprovechar las pendientes de bajada y saber cuándo darnos impulso en las subidas, escoger entre saltar obstáculos o rodearlos, o subir por las rampas sólo si llevamos la velocidad adecuada.



Los cuatro tipos de pruebas, junto con la variedad y calidad de los escenarios, lo hacen un juego muy interesante. De comportamiento poco realista, pero con adicción; muy arcade. Recomendable más que nada por ser de los mejores en su estilo.

C.S.G.



SPEED HASTE





Velocidad a la española







NORIA WORKS / A IV TEAM / FRIENDWARE
Disponible: **PC CD-ROM**
ARCADE



















Por fin, y ya era hora, el soft español empieza a reclamar el puesto que se merece, por historia y calidad, en el panorama internacional. La aparición, a finales del 95, de «Speed Haste» supone el que pueda ser el empujón definitivo que necesitaban los videojuegos "made in Spain", pero que nadie parecía dispuesto a dar. Hasta que Noria Works, IV Team y Friendware han decidido asumir el riesgo. Riesgo inevitable, ya que este preciso momento presenta sus ventajas e inconvenientes para un juego de carreras como este.

Por un lado, «Speed Haste» aprovecha el tirón de programas de coches, que parece haberse convertido en la última moda. Pero, por otro, coincide peligrosamente con títulos como «Screamer», «Indycar Racing II» o «Fatal Racing» –de momento, «Grand Prix 2» se queda para Marzo–.

Bien entendida, este arma de doble filo no debería ser tal, ya que «Speed Haste»" encuentra su justo hueco entre todos ellos, sin pretender hacer la competencia a uno u otro en aspectos concretos, y logrando, en el conjunto, un resultado final más que notable.

Dos tipos de coches: Fórmula 1 y Stock. Tres tipos de carreras: Championship, Single Race y Practice. Dos tipos de competición: Contra el reloj o a cinco vueltas. Hasta 4 jugadores en red. Resolución VGA y SVGA. Tres vistas de juego y cámaras en circuito. Texture mapping, sombreados, ocho circuitos, vehículos con marchas manuales y automáticas... A «Speed Haste» no se le puede negar la variedad de opciones, desde luego. Pero, ¿y el juego? Muy bien, gracias.

El detalle gráfico alcanza una gran calidad, lo que podría redundar en un sacrificio en la velocidad de juego –pensarlo es de lo más normal–. Pues no, aunque matizando.

No, en un equipo potente –Pentium, sí, y hablamos de SVGA–. En un 486 la velocidad es más que digna, aunque resulta recomendable bajar algo el detalle para saborearlo mejor –por cierto, en estos equipos, la SVGA... bueno, que casi no os molestéis en probar...–.

Lo mejor es que el control es sencillísimo, al tiempo que los circuitos alcanzan un nivel de realismo bastante elevado, con lo que la jugabilidad acaba por ser altísima. Detalles de calidad, todos. Por ejemplo, el giro de las ruedas y ver cómo el tren delantero tuerce al tomar las curvas –pese a cierta rigidez del conjunto, bien es cierto–. Además, los coches poseen unos sombreados excepcionales, aunque quizá les hubiera venido bien algo más de detalle con la aplicación de más texturas.

El único defecto, como tal, que se le puede encontrar a «Speed Haste» es que únicamente hace gala de una vertiente arcade, y la simulación no aparece por ninguna parte –simulación entendida como realismo en los choques, ya que los vehículos no sufren daños, al menos aparentes; simulación entendida como que no es necesario pasar por boxes para nada, etc.– exceptuando el control. Cada tipo de coche responde de una determinada manera, no se puede pretender competir de igual modo con el F1 que con el Stock, diferenciando también los modelos automáticos con los manuales.

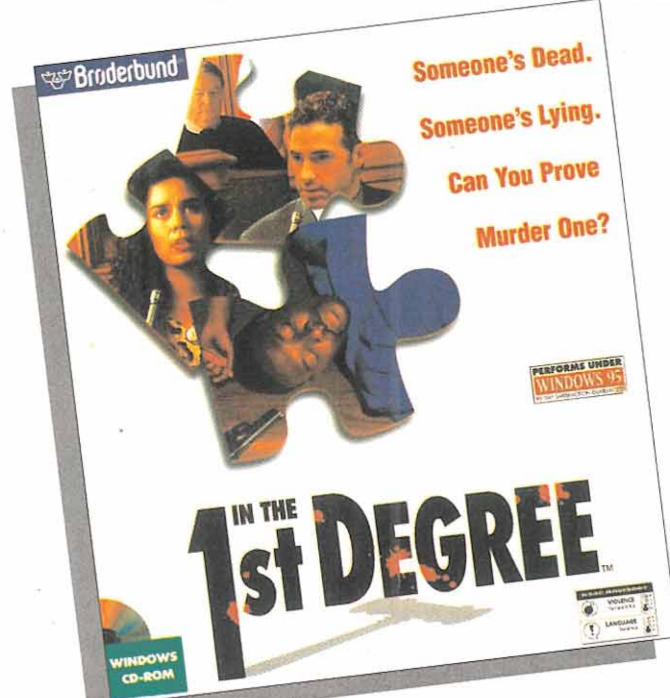
«Speed Haste» es un juego realmente divertido, que marca el inicio del resurgir del soft español. Sólo por ello bastaría para darle un voto de confianza, aunque realmente su notable calidad no precise de ningún apoyo extra. Baste con decir que va a ser un juego que se distribuirá en todo el mundo, a través de compañías punteras del sector –FormGen, US Gold, etc.–.

F.D.L.

IN THE 1st DEGREE™



ASESINATO EN PRIMER GRADO



Usted ES la justicia.





Algunos artistas morirían por sus obras. James Tobin mató… ¿de verdad? Como fiscal general de San Francisco usted tendrá que demostrar que lo hizo, en lo que se ha convertido en el caso de asesinato más sensacional de la zona de la Bahía en los últimos años.

Cuanto más se profundiza, más preguntas sin respuesta aparecen. ¿Quién le conducirá a la verdad? ¿La apasionada novia del acusado? ¿La esposa socialmente bien relacionada de la víctima? ¿Quizá su amargado aprendiz? Necesitará todos los testigos y cada pista, por muy pequeña que sea, para dibujar un retrato de un homicida tan escalofriante y surrealista como uno de los cuadros de Tobin.

¿Crimen? ¿Homicidio con premeditación? Inténtelo una y otra vez hasta que logre desvelar el caso. Todo el mundo le estará mirando en este caso, especialmente los medios de comunicación. Llame a su testigo, fiscal. ¿Puede probar que fue asesinato… en primer grado?

- **Las imágenes cinematográficas y las brillantes actuaciones aumentan el dramatismo.**
- **Su intuitivo interface hace que el desarrollo del juego sea fácil de comprender.**
- **Los numerosos cambios en el argumento y los posibles veredictos crean una nueva experiencia cada vez que se juega.**

Disponible en PC CD-ROM.





Distribuido en Argentina por: MICROBYTE. San José 525 (1076) BS. As. Argentina. Tel: 541 381 0256. Fax: 541 381 5562.
Distribuido en México por: CSC. Viveros del Rocío nº 15. Col. Viveros de la Loma. Tlalnepantla, Edo. de México C.P. 54080. Tel: 362 52 82. Fax: 362 50 32.

Edificio Arcade Rufino González 23 bis Planta 1.° Local 2 28037 Madrid Tel. 91–304 70 91 Fax. 91–754 52 65
TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91–754 55 40**

BEAVIS AND BUTT-HEAD in virtual Stupidity

Gamberradas modernas

CIC / VIACOM NEW MEDIA
Disponible: **PC CD-ROM (Windows 95)**
AVENTURA GRÁFICA

Era de esperar, dado el tremendo éxito y popularidad que estos dos personajes tienen en el mundo del dibujo animado en la actualidad, que tuvieran más tarde o más temprano su propio juego. En consolas de 16 bits ya tuvieron su juego, un arcade, y ahora vienen a quedarse en nuestro PC con una aventura, gracias a Viacom y Windows 95.



El juego es, como poco, tan divertido y original como los dibujos animados, ya que ha sido diseñado por los mismos autores de la serie de TV. Los gráficos son idénticos, con la misma ambientación y personajes de la serie. Y aunque suponga una complicación a la hora de jugar con él, el juego no sería tan genuino si no se hubiesen incluido las voces auténticas de Beavis y Butt-head, realizadas por Mike Judge. Tampoco vais a veros privados de las peculiaridades del mundo privado de este par de gamberretes, pues los guionistas del juego y autores de los diálogos son también los de la serie.

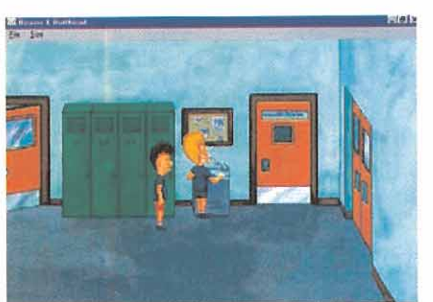
En un marco de aventura gráfica, nuestras acciones irán encaminadas a hacer todo tipo de trastadas y gamberradas en la ciudad. Lo cual no nos resultará muy difícil, en parte por la naturaleza antisocial de los dos impresentables protagonistas, de lo cual tiene la culpa el interfaz utilizado. El modo de escoger las acciones en «Beavis and Butt-head» recuerda mucho al de «Full Throttle» de LucasArts, pues al pulsar el botón derecho del ratón aparece una calavera rodeada de las posibles acciones a realizar: inventario, caminar, usar, mirar y objeto seleccionado.

Manejamos los dos personajes como si fueran uno sólo, pero no podemos actuar por separado con cada uno de ellos.

Para animar nuestra tarea aventurera de introducirnos en una banda de pseudo delincuentes juveniles, el juego pone a nuestra disposición siete subjuegos de habilidad muy peculiares. Como ejemplo, sirva decir que uno de ellos consiste en hacer blanco con nuestras expectoraciones, desde una azotea, sobr los viandantes que pasan por la calle. Estas pruebas, siguiendo la tónica general del juego, han sido realizadas con total fidelidad al espíritu de la serie, con todo lujo de efectos de sonido, que en la prueba mencionada pueden llegar a levantar el estómago a los más sensibles.

Sin ser una aventura gráfica especialmente extensa, cumple todos los requisitos que la califican como tal, con muchos objetos para recoger y utilizar, 26 localizaciones por recorrer y 50 personajes a los quien incordiar. Viacom tampoco varía sus criterios en este caso, con una ambientación acertada con gráficos y diálogos hablados que nos hacen creer que estamos frente a la pantalla de la televisión, lo que también corroboran los vídeos musicales con comentarios de B & B incluidos.

El aspecto predominante en esta aventura es la diversión, tanto por las hilarantes acciones de nuestros dos protagonistas como por la buena jugabilidad del programa en sí, que sin ser muy difícil, tiene partes que nos darán más de un quebradero de cabeza. Lo único que tenemos que hacer es actuar como si fuéramos ellos, lo que siempre habíamos deseado.



C.S.G.



***LO BUENO:* La perfecta ambientación que Viacom sabe ponerles a sus juegos, dándoles un toque de autenticidad inconfundible.**

79

***LO MALO:* Aunque nos gusten mucho sus voces, hay que tener un buen nivel de inglés para entender lo que dicen y así disfrutar a tope con ellos.**

RAYMAN

"¿QUIERES SER MI AMIGO?"

PlayStation

SEGA SATURN

JAGUAR

Ubi Soft
ENTERTAINMENT

CD-ROM PC

Ubi Soft S.A.- C/ Can Vernet nº14
08190 Sant Cugat del Vallés (Barcelona)
Tel : (93) 589.57.20 Fax : (93) 589.56.60
Internet : http://www.ubisoft.com

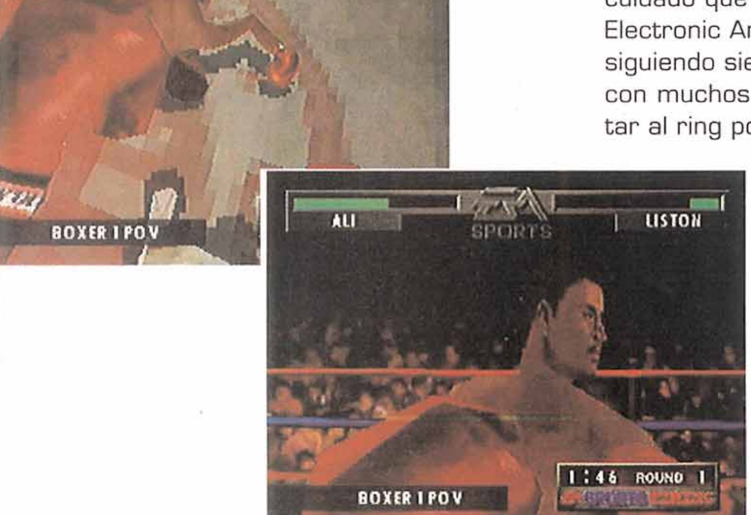
FOES OF ALI

Puñetazos renderizados

EA SPORTS
Disponible: 3DO
DEPORTIVO

El primer juego de boxeo que se ha realizado para 3DO tiene como protagonista a uno de los púgiles más famosos de la historia: Mohammed Ali, y nos lo traen los especialistas en simuladores deportivos: EA Sports.

«Foes of Ali» está realizado con el cuidado que la división deportiva de Electronic Arts pone en sus juegos, siguiendo siempre su línea rigurosa con muchos detalles. Antes de saltar al ring podremos escoger entre combate de exhibición, torneo –con los 10 boxeadores reales disponibles, incluido Ali–, y carrera histórica. En ésta última participaremos en forma de eliminatoria con Ali en los mismos combates en los que él luchó en forma de eliminatoria. En exhibición, por el contrario, nos permite escoger uno de esos 17 combates históricos o enfrentar entre sí a cualquiera de los diez luchadores.





Colocados sobre el ring nos damos cuenta de los buenos frutos que da la tecnología Virtual Stadium de EA Sports a través de las 21 vistas distintas que podemos tener del combate. Vistas de cámara, planos desde arriba, desde la posición del juez, del árbitro o incluso del público. Pero la que se lleva la palma en realismo y espectacularidad es la que nos pone en la situación de cualquiera de los dos contendientes. Cara a cara con nuestro renderizado y texturizado rival veremos –y casi sentiremos– como su puño impacta en nuestra cara, descentrando nuestra visión por unos instantes como si estuviéramos "groggys" y cubriendo la pantalla de tonalidades rojas. Este es uno de los pocos efectos de que goza el juego, junto con la sangre que salpica la lona y cubre la nariz de nuestro oponente.



El realismo del juego es bastante relativo, pues aunque la representación poligonal de los boxeadores es buena, así como sus movimientos, los golpes no tienen el efecto contundente que sería deseable, y desde determinadas vistas da la impresión de que los puños atraviesan el cuerpo del contrario. La jugabilidad es elevada y el manejo simple, pero la acción que se desprende de él es bastante descafeinada.

En compensación, las características y forma de lucha de cada púgil se corresponden con las reales, desplegando una amplia gama de golpes y movimientos. Muy técnico, primando el simulador sobre el arcade, por lo que de haber sido al revés podría haber sido más rápido y divertido.

Por supuesto que es tan elástico como todos los juegos de EA Sports, con un montón de opciones que nos permitirán variar las características de los combates o jugar uno o dos jugadores, por poner un ejemplo. No es en absoluto un juego desdeñable, a pesar de tener aspectos débiles como el sonoro y el adictivo. Pero hay que recordar que no es un beat'em up sino un programa de boxeo, por ahora el mejor que hay para 3DO.

C.S.G.

LO BUENO: ***El gran número de vistas de la acción que el programa nos proporciona, sin precedentes en otros juegos deportivos del mismo tipo.***

80

LO MALO: ***Que le falte ese pelín más de acción que lo habría hecho aún más divertido, pero que también le habría alejado de la simulación.***



LA FORMA MÁS DIVERTIDA DE PASAR EL TIEMPO



ZOOP. TAL VEZ YA ESTÉS ENGANCHADO

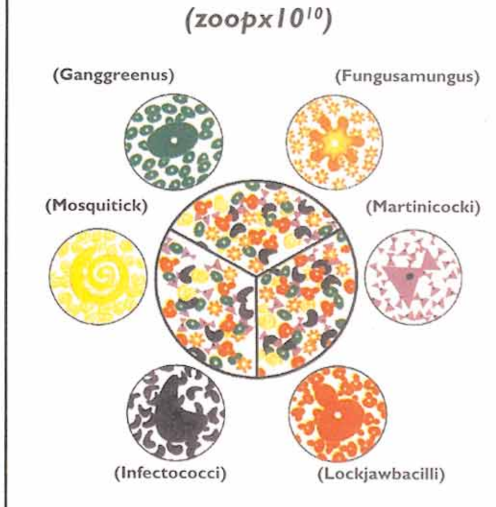
NADIE ES INMUNE



PRODUCCIÓN DEL CORAZÓN

(Litros de sangre por minuto)





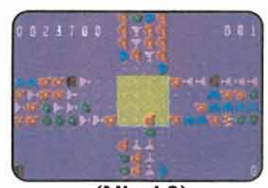


Un iris sano

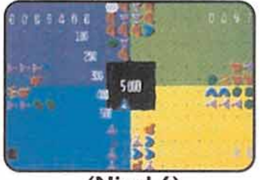


El mismo iris después de jugar con ZOOP.

Etapas de ZOOP



(Nivel 3)



(Nivel 6)

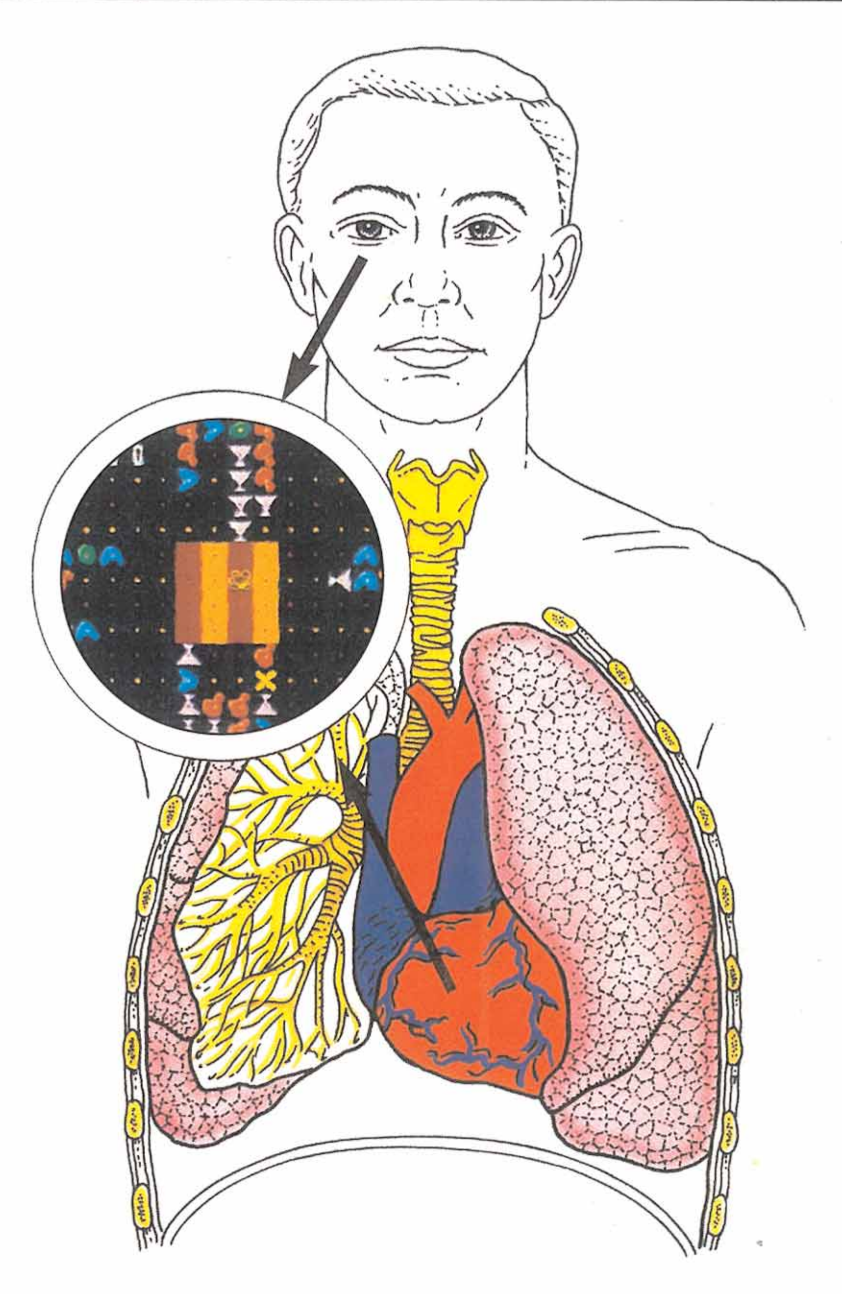


(Nivel 8)



(Nivel 9)

(Este modelo continúa hasta que, desgraciadamente, provoca el desfallecimiento)



Parece un videojuego inofensivo hasta que entra en la sangre y se mezcla con tu ADN. Para remediar esta afección debemos aprender sus movimientos, comprender sus pensamientos y anticiparnos al siguiente movimiento. Sólo así podremos empezar la batalla y vencer a este asesino.

Portadores conocidos de ZOOP



MEGADRIVE™



SUPERNINTENDO®



GAME BOY™



CD-ROM



MACINTOSH™



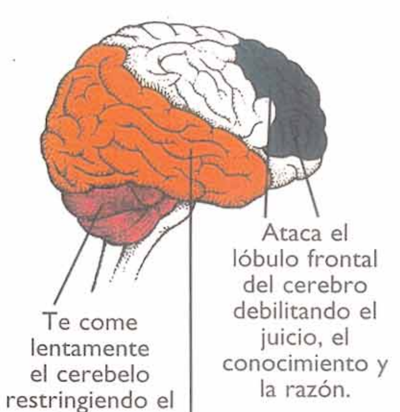
PC



PLAYSTATION™

SEGA SATURN™

Cómo afecta ZOOP al cerebro.



Ataca el lóbulo frontal del cerebro debilitando el juicio, el conocimiento y la razón.

Te come lentamente el cerebelo restringiendo el movimiento, la coordinación y el equilibrio

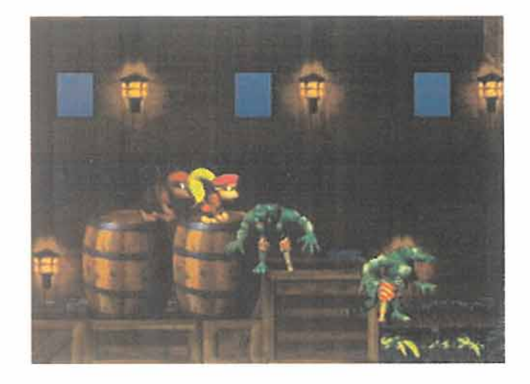
Produce cambios en la médula causando irregularidades en la digestión, en la respiración y en el ritmo cardiaco.

DONKEY KONG COUNTRY 2

Continúa el show

RARE / NINTENDO
Disponible: **SUPER NINTENDO**
ARCADE DE PLATAFORMAS





LO BUENO: ***Ese toque especial que tiene el juego le hace resultar igual de atractivo y entretenido que la primera vez que llegamos a jugar a «DKC».***

91

LO MALO: ***Que nos dé la impresión que no vamos a poder disfrutar «Donkey Kong Country 3» en nuestra SNES. Quizás en Ultra 64...***

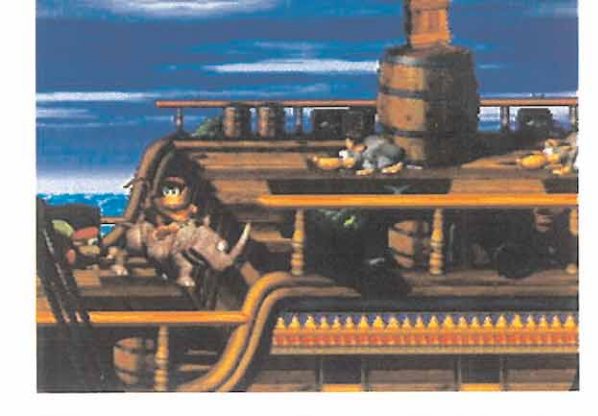
El circo de Nintendo no descansa, y además de presentar al público su atracción estelar de 64 bits, ha tenido tiempo de poner a trabajar a su zoológico particular. Y hábilmente orquestados por Rare, que ya tienen experiencia en tratar con animales, presentan con redoble de tambores lo que será probablemente su última gran obra para Super Nintendo. Estamos hablando de «Donkey Kong Country 2. Diddy's Kong Quest».

Tras uno de los mejores juegos de todos los tiempos, nuestras plegarias han sido escuchadas y ya tenemos en nuestra SNES la segunda parte que intenta dejar pequeña al juego original. Lo consigue a medias, porque siendo aplicables todas las virtudes de «DKC» le falta una de las más importantes de aquel: el factor sorpresa. La repercusión de una segunda parte de algo tan aclamado nunca puede ser mucho mejor, pero sí algo complementario. Más de lo mismo es bueno, siempre que se mantenga la misma calidad. Y aquí sucede.

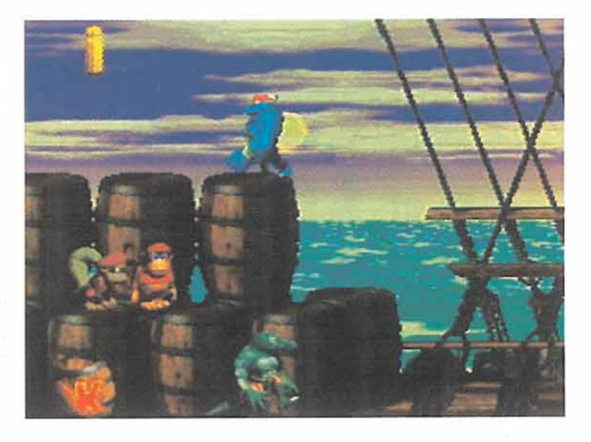
La calidad gráfica no se ha rebajado, y aunque lo que vemos no nos suene a nuevo, sigue impresionándonos y gustando como el primer día de «DKC». Y aun cuando el desarrollo del juego no varíe, hay una serie de novedades que confirman la evolución. La más importante es la ausencia de Donkey, y participación junto a Diddy en la aventura de Dixie, una pequeña monita que tiene la habilidad de mantenerse en el aire usando su coleta como si fuera un helicóptero.

Como en el anterior, la combinación de los dos personajes dará los mejores resultados en el juego, tanto en diversión como en variedad y en progresos. Y para avanzar más y mejor siguen teniendo especial protagonismo los peculiares barriles que aumentan de forma radical su número y funciones.

Siguen apareciendo todos los componentes del país de los Kong, aunque algunos adquieren peculiaridades nuevas. Los otros primates de la familia siguen proporcionando diversas ayudas en la aventura, aunque de forma menos desinteresada, pues requerirán la aportación de monedas que deberemos recoger de sus escondidas localizaciones. También estarán presentes los animales amigos







de «DKC» a los que se unen otros nuevos, como una araña o una serpiente, que cobran ahora más protagonismo llegando a jugar solos en ciertas fases del juego. Junto a todos estos, no faltarán los enemigos que ya nos son familiares, más otros de nueva cosecha que nos harán la vida imposible. O por lo menos mucho más complicada que en «DKC». La vida es así de dura.

En correspondencia a una dificultad elevada, «DKC 2» nos ofrece seis extensos mundos realizados con la mayor exquisitez gráfica y repletos de niveles ocultos, situaciones sorprendentes y acontecimientos varios que no dejarán de sorprendernos ni un momento. Jugar a «Donkey Kong Country 2» va a ser tan agradable como lo era en «DKC», con más detalle gráfico y sonoro, y una mayor jugabilidad a pesar de necesitar unas cuantas partidas para controlar todas las habilidades de los protagonistas, que no son pocas.

Rare ha vuelto a conseguir que un arcade de plataformas se convierta en un lujo para los sentidos. No dejes de darte este capricho.

C.S.G.



TODO EL MUNDO UTILIZA YA PC FRAME
PC FRAME se ajusta a tu monitor (13", 14" y 15") mediante un sencillo sistema de Velcro® autoadhesivo de manera que puedas quitarlo y ponerlo con extrema facilidad.
Ahora puedes aprovechar al máximo tu monitor y convertirlo en:
• Una eficaz agenda para apuntar todas las cosas que no quieres que se te olviden. Anotas con un bolígrafo y borras con la mano. Así de fácil.
Modelos AGENDA
• Un práctico atajo de teclado para tener a simple vista todos los comandos de «Microsoft® Word» o «Microsoft® Excel». Ahorrarás tiempo al no tener que desplazarte por los menús y descubrirás muchas posibilidades nuevas de estos programas.
Modelos ATAJO DE TECLADO
• Un monitor con personalidad propia. Conviértelo en un graffiti, un teatro, un televisor antiguo. Dale un toque vanguardista, clásico...
Modelos DECORATIVOS
¡Podrás elegir entre 12 modelos diferentes!
Modelo FAUNA
Modelo AGENDA TECLADO
Modelo OLDIES
Modelo Microsoft®WORD
Modelo CABINA DE PILOTO
!!Dale un toque personal a tu ordenador!!
PC FRAME
1996
Escoge tu PC FRAME en:
Fabricado bajo patente por
PROMONOR. Tel.: (91) 634 45 20
Distribuido en Canarias por
SOMAT DISTRIBUCIONES
Teléfono (922) 54 43 76
BEEP
95 TIENDAS
CENTRO MAIL
TEL.: (902)17 18 19
Virtual Hard
TEL.: (91)571 42 75
VIPS
JUMP
TEL.: (902)23 95 94



RAYMAN

Ha nacido un nuevo héroe

UBI SOFT
Disponible: **PC CD-ROM, SATURN, PLAYSTATION, JAGUAR**
V. Comentada: **PC CD-ROM**
ARCADE DE PLATAFORMAS







LO BUENO: ***Que la versión para PC sea prácticamente idéntica a la de PlayStation, que ya es una auténtica maravilla.***

89

LO MALO: ***Lo mismo los seis mundos les parecen demasiado escasos a los plataformeros más expertos y avezados.***

Los juegos dotados de gráficos de gran calidad, similares a los de los dibujos animados, animaciones precisas y adicción desbordada, ya no son patrimonio exclusivo de las consolas. Y eso es debido a que Ubi Soft nos trae «Rayman», un héroe al más puro estilo Sonic o Mario, protagonista de unas plataformas de una calidad rara vez vista en nuestros compatibles.

En su realización se ha derrochado esmero y buen gusto en todos los aspectos.

No se ha descuidado ningún detalle de este juego gracioso, divertido y simpático donde los haya. No le falta de nada: es súper jugable, tiene un mapeado inmenso y la dificultad está perfectamente regulada.

La tarea de Rayman –nuestra tarea– será la de recorrer un total de seis mundos divididos en niveles, liberando de sus jaulas a los electrones que guardan la estabilidad del mundo, y que han sido raptados por el malvado Black. No obstante, muchos de esos niveles deberemos recorrerlos más de una vez, pues habrá lugares inaccesibles para nosotros hasta que no consigamos un poder específico que nos lo permita. Rayman adquiere estos poderes progresivamente de manos de una hada que aparecerá según avancemos en el juego.

Además del mago, también iremos descubriendo variados personajes, hasta un total de 50. Entre ellos habrá enemigos de distinto calibre, enemigos que se vuelven amigos, y amigos que siempre lo son, de los que destaca un mago que nos dará acceso a fases de bonus a cambio de diez bolas azules. Las bolas son parte de los items que acapararemos en nuestro recorrido liberador.

El juego tiene un planteamiento muy abierto, no es un simple arcade lineal.

Nuestro personaje evoluciona con el tiempo, adquiriendo nuevas facultades conforme lo hacen la dificultad de escenarios y enemigos, y se despliega poco a poco la bonita trama que fundamenta la acción, nada violenta. El país de Rayman nos va mostrando todos sus niveles, repletos de pasajes secretos, trampas y diferentes peculiaridades.

La riqueza del juego es desbordante. La simpática personalidad de Rayman, con su gran variedad de gestos y movimientos, conecta con el jugador desde el principio, que también se ve maravillado por el fabuloso colorido detallista de los decorados –realizados en varios planos– y la completa banda sonora. La gran calidad gráfica lleva aparejado un control perfecto y movimientos intachables, que son así a partir de un 486 de velocidad medianamente elevada.

Detalles como el poder variar la calidad gráfica según nuestro equipo, o la posibilidad de grabar partidas ponen la guinda a este sabroso pastel.

Nada que objetar, pues, a este gran arcade. Si tienes un PC con CD-ROM, y te gustan las plataformas, entonces no tienes ninguna excusa para no comprártelo.

Totalmente recomendable.

C.S.G.

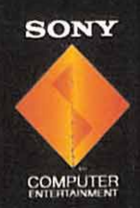
WARHAWK

SOCIEDAD ANTI PLAYSTATION

CENSURADO

CON ESTE AVIÓN PODRÁS VOLAR...
POR LOS AIRES.

PORQUE EN "WAR HAWK", TODA LA MAQUINARIA DE GUERRA DEL EJÉRCITO MÁS CRUEL DEL PLANETA APUNTA DIRECTAMENTE A TU AVIÓN. Y SÓLO SI ESTÁS A LA ALTURA DE SU TECNOLOGÍA, PODRÁS ATERRIZAR CON VIDA. CUALQUIER DUDA QUE TENGAS SOBRE PLAYSTATION, PUEDES CUNSULTARLA EN EL TELÉFONO 902 102 102. ABRE TU MENTE AL PODER DE PLAYSTATION.





IN THE 1ST DEGREE
Asesinato en primer grado

En la piel del fiscal

BRODERBUND
Disponible: **PC CD-ROM, Mac CD-ROM**
V. Comentada: **PC CD-ROM**
AVENTURA

Caracterizados por una apuesta total por el software de entretenimiento, con mucho contenido y empleo de técnicas multimedia, Broderbund siguen fieles a sus principios desde los tiempos de «Carmen Sandiego». Ahora con «In the 1st degree» han refinado sus técnicas hasta alcanzar niveles cinematográficos, en una producción que llega a nuestro país traducida y doblada al castellano.

El juego en sí es una película auténtica, rodada con actores profesionales y todos los medios que rodean a este tipo de producciones. Nosotros nos convertimos en los protagonistas en el papel de Sterling Granger, un fiscal que tiene que resolver un caso de asesinato, consiguiendo que el jurado dic- tamine homicidio en primer grado para el acusado.

Los hechos se desarrollan como si de una película se tratase, viendo los acontecimientos desde nuestra perspectiva en primera persona.

Nuestra tarea consistirá en examinar una serie de pruebas y visionar vídeos de los interrogatorios de los testigos y sospechosos. Tras hacer unas preguntas predeterminadas a los testigos –que nos harán seguir uno u otro camino deductivo–, la parte final del juego nos llevará a la sala de audiencias donde pondremos de relieve los resultados de nuestras investigaciones para obtener el veredicto final. De esta forma, el juego tiene varias líneas de desarrollo que llevan a otros tantos finales diferentes.





La calidad de realización del programa es superior a los que hasta ahora existen del mismo estilo. El vídeo es de muy buena calidad y corre a una velocidad muy aceptable. Las escenas son imágenes fijas sobre las que se superpone de forma casi inapreciable una animación filmada según el método de "pantalla azul". La ambientación cinematográfica y la interpretación de los actores también está a la altura, con textos y diálogos en castellano. El doblaje es, además, perfecto, con los movimientos de la boca perfectamente sincronizados con las voces, realizado por actores profesionales y con un muy buen nivel en la adaptación de los diálogos a nuestro idioma.



La valoración de «In the 1st Degree» es positiva, pero no obtante se trata de un juego muy limitado, que puede llegar a cansar al jugador/espectador por los eternos y numerosos diálogos y la ausencia de acción, ya que salvo ver y escuchar, poco más podemos hacer. Muy reflexivo y de trama interesante y bien fundamentada, pero poco variada de una partida a otra. A pesar de ser un poco pesado y no tener la adicción como virtud, es bastante jugable.



Irreprochable de todos modos, pues nos pone perfectamente en el entorno de lo que es una investigación policial y la construcción de un juicio, todo rodeado por un ambiente de intriga y sospecha. El juego pretendía éso, y lo consigue, manteniendo una línea de realización de calidad de principio a fin.

C.S.G.

ENTRAMOS EN MATERIA



La mejor forma de empezar un nuevo año es con juegos tan fabulosos como los que aquí están representados.

El tiempo ha demostrado que la reunión introductoria ha resultado todo un éxito por lo poco que hemos tardado en recibir vuestras cartas. Ya sois muchos los que os habéis sumado a nuestra iniciativa estratégica, y os damos las gracias por vuestro respaldo, animando a los que faltan a que se incorporen a nuestra escuela. Si queréis conseguir nuestro Master en Estrategia no os podéis perder ni una sola clase, así que tomar buena nota. Hoy tendremos un breve comentario de juegos que podréis ver en breve, tomarán la palabra los primeros estrategas e inauguraremos las clasificaciones con vuestros primeros votos. Preparaos porque esto no ha hecho más que empezar.

Año nuevo, juegos nuevos. Este mes no puede ser mejor, pues las novedades llegan por oleadas, y seguro que habéis tenido algún regalo estratégico. Por si no ha sido así, nosotros os tenemos preparados unos cuantos que acaban de llegar de sus compañías, pantallas incluidas. Esto es lo que nos traen los tres Reyes Magos:

Por partida doble, nos llegan los programas desde SSI: «Steel Panthers», un fabuloso wargame de nueva generación ambientado en la Segunda Guerra Mundial, y el esperadísimo «Allied General». Llegados a este punto, ¡que no se mueva nadie!, puesto que es más que seguro que la mejorada evolución de «Panzer General», el wargame más votado por vosotros, esté ya en la calle para ponernos al frente de la maquinaria de guerra aliada contra el Eje en 35 escenarios repartidos en tres campañas.

Interplay no va a la zaga de SSI con otros dos programas. «Dragon Dice» es un juego de estrategia, de ambientación medieval parecida al inédito en nuestro país «Warlords II», y de combates estilo «Master of Magic». Y junto a él, llega el último trabajo de Blizzard –asociado a Interplay–, que va a ser una de las bombas estratégicas de este nuevo año: «Warcraft II: Tides of Darkness». La guerra entre orcos y humanos se extiende por el mar y el aire, gracias al nuevo material que engrosa el arsenal de ambos.

El tercer Rey Mago viene tan cargado como los anteriores, pero los títulos son de distintas compañías. «Heroes of Might and Magic», de New World Computing, es un claro exponente de la estrategia con toques de simulación comercial que nos traslada a unos reinos bien conocidos por los seguidores de Ferhergón. El ambiente medieval se vuelve a poner de moda, pues con «Crusade» son cuatro los juegos comentados que participan de él. «Crusade» promete hacernos recordar a clásicos como «Lords of the Realm» y el irrepetible «Defender of the Crown».

Para finalizar, la bolsa de regalos queda vacía tras salir «Escalation» de Gametek, para luchar en guerras presentes, pasadas y futuras.

OS TOCA A VOSOTROS

Por esta vez yo ya he hablado demasiado, y paso la palabra a los lectores que nos han escrito. Y quien va tener el privilegio de ser el primero en hacerlo es Asier Astorkia, que se confiesa novato en estas lides y pide juegos para iniciarse. Yo personalmente te recomendaría

Escuela



Warcraft II



Heroes of M&M



Steel Panthers

«Sim City 2000», «Railroad Tycoon» y «The Perfect General» para ir abriendo boca, que además son de los más básicos que puedes encontrar y seguro acabarán haciéndote un adicto al género.

Después de Asier, le toca el turno a nuestro amigo Rubén Grande García, que declara ser un ferviente admirador de Sid Meier, aunque uno de sus votos lo inclina por «Panzer General», nuestro flamante primer líder. Creo que pocos de los que acudís a nuestra reunión opinaréis de distinta forma, por lo que empezaremos a planear una campaña sobre mister Meier. También decirte que son las compañías de soft las que no hacen demos de sus juegos de estrategia.

Desde Huelva, José Vicente Alfaro Pérez reivindica, y desde aquí se levantan más voces de apoyo, que todos los juegos de estrategia sean traducidos al castellano. También añora los juegos tipo «Mad TV» y le gustaría que se hiciera alguno de ese tipo, aunque por el momento parece que no hay nada de eso. Por último, habrás podido comprobar que «Heroes of M&M» sí es un juego de estrategia, pero «Paparazzi» no se puede considerar como tal.

Contestando a Odin Auban Rico de Valencia, diré que el objetivo de esta sección es precisamente el que tú nos propones, el incentivar el género de la estrategia y acercarlo a todos aquellos que aún no lo disfrutan plenamente, bien porque no les parecen atractivos gráficamente o porque les parecen muy complicados. Para solucionar las dudas, aprender y hacer las cosas más fáciles es para lo que estamos aquí; y el aspecto gráfico se mejora día a día. Por otra parte, si quieres algo realmente bélico y violento prueba «Command and Conquer» de Virgin y no te arrepentirás.

Para Miguel Moreno Ríos, por los juegos que me comentas que te gustan, te recomendaría «Transport Tycoon», «High Seas Trader» y, sobre todo, «Pirates Gold». Y decirte que "El Estratega Anónimo" somos cada uno de nosotros, y que cada mes firmaré la sección con un nombre distinto, siempre relacionados con la estrategia, y por eso me pareció el mejor para empezar.

El último estratega del mes es Alberto Terrón García, que confiesa ser un maniático de los wargames, a los cuales da todos sus votos. Cuando las configuraciones hablan de 8 MB se refieren a la memoria total del ordenador, y no a la memoria libre. De nada.

Me sabe mal retirarme en el fragor de la batalla, pero ya hemos conquistado todo el terreno posible por este mes. Os espero el mes que viene y quiero que estéis aquí todos, al pie del cañon. Suerte en vuestras batallas personales.

Erwin Rommel



Dragon Dice

RANKING DE BATALLAS

He aquí, clasificados por número de votos, los juegos por los que habéis votado este mes. Las puntuaciones son acumulativas, lo que quiere decir que los votos del mes siguiente pasarán a engrosar esta lista de los cinco mejores. Así que ya sabéis, que nadie escriba sin dar sus votos.

1.- *Panzer General*
2.- *Civilization*
3.- *Theme Park*
4.- *Warcraft*
5.- *Pirates Gold*



Para participar en esta sección con vuestras consultas, consejos, opiniones y votaciones a los mejores juegos, enviad vuestras cartas a:

MICROMANÍA
C/ Ciruelos, 4
San Sebastián de los Reyes
28.700 MADRID

No olvidéis indicar en el sobre «ESCUELA DE ESTRATEGIA» para que vuestras cartas lleguen lo más pronto posible a su destino y no caigan en "manos del enemigo".

THE HIDDEN EMPIRE REBEL ASSAULT II

LUCASARTS
Disponible: **PC CD-ROM**
ARCADE

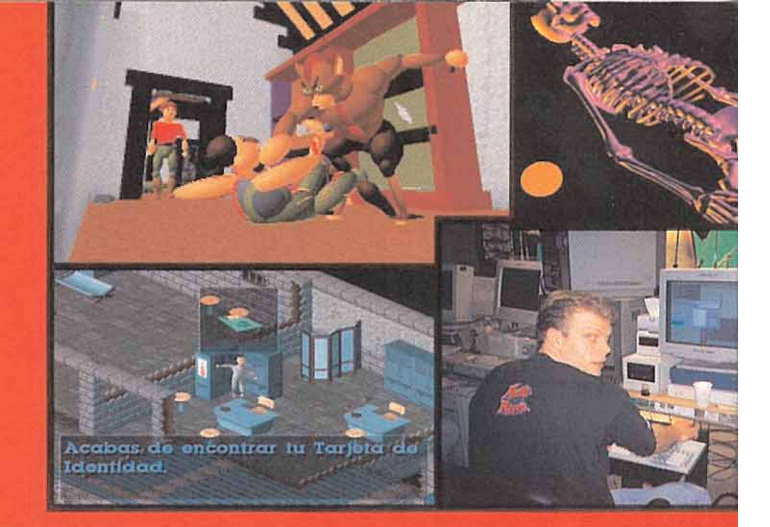
EL MITO HA VUELTO

Han pasado algo más de dos años desde que LucasArts diera la campanada, y uno de los impulsos definitivos al formato CD-ROM, en el mundo del soft con el lanzamiento de «Rebel Assault». Dos años que han permitido la evolución suficiente en tecnología como para que, lo que por aquel entonces era la octava maravilla, hoy se considere como el pan nuestro de cada día. Así, y puestos a innovar, y sorprender, los chicos de Lucas con Vince Lee a la cabeza, han retomado el viejo argumento de rebeldes e Imperio, lo han engalanado a fondo con las técnicas de diseño y programación más novedosas, y se han sacado de la manga una segunda parte con el subtítulo "The Hidden Empire" –"El Imperio Oculto"–. La saga «Star Wars» está más viva que nunca.



EL AÑO EN QUE TODO CAMBIÓ

Se acabó el 95. Se acabaron las viejas ideas. Rumores, especulaciones, noticias, lanzamientos... Cada vez más y más sorprendentes. El que se nos va ha sido un año de profundos cambios. Uno de los más evidentes –e importantes, por supuesto– fue el nuestro, cuando Micromanía modificaba todos los esquemas e iniciaba una nueva época. La tercera, ya. Pero sólo ha sido la punta del iceberg. La nueva generación de máquinas dejó de ser una utopía para convertirse en realidad. El software ha ido –y continúa en esa línea– cada vez a más, en cuestiones técnicas. Por contra, otros sistemas han ido confrimando un lento declive. Sí, este ha sido un año muy revuelto, muy confuso, muy cambiante... Y acaba de llegar el momento idóneo para mirar atrás y reflexionar, en espera de lo que los próximos doce meses nos traigan.



Y TODO E

Cuando comenzó 1.995, todos teníamos cierto conocimiento sobre el importante vuelco que iba a producirse en el mercado, a partir de este momento. Pero nadie suponía que la confusión que se iba a crear fuera tal, como la que en ciertas fechas se produjo.

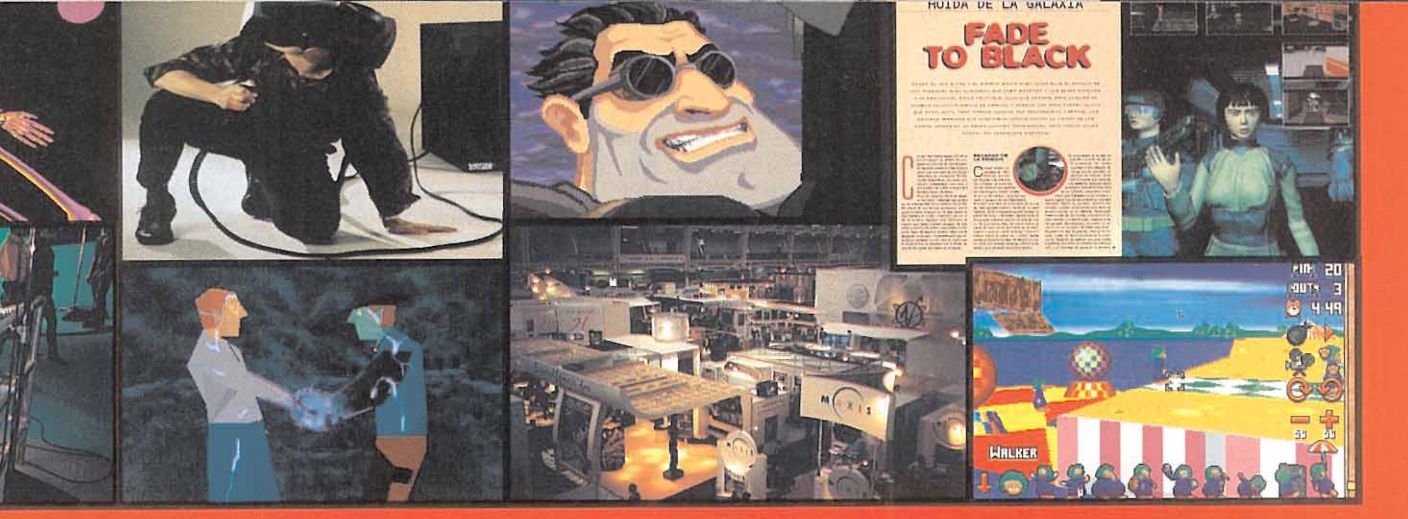
Muchos han sido los factores que han intervenido en agitar de semejante manera las tranquilas aguas del software –sí, sí, tranquilas–. Desde la barrida que ha dado el CD a cualquier otro soporte, hasta la aparición de Windows 95. De las nuevas consolas a la presentación del Pentium Pro. De los juegos que parecía que nunca iban a llegar, a los que piensan reinventar el azaroso mundo de la programación.

Y eso que, en enero, el ambiente que se respiraba no era nada alarmante. Expectante, tal vez. La resaca de las Navidades dejaba paso a un pequeño respiro, totalmente engañoso, ya que justo al mes siguiente –un mes para recordar–, y cada vez más conscientes de lo que se nos iba a venir encima, nos dimos cuenta de que resultaba imposible ir contracorriente. Se imponía un cambio tan radical como el que nos estábamos oliendo que se iba a dar en juegos, máquinas, compañías...

Dicho y hecho. En febrero, Micromanía había muerto, tal y como todos la conocimos, sólo para renacer en un nuevo formato más cómodo, más atractivo, más completo, con contenidos más espectaculares..., y con muchísimas más páginas.

Y el cambio de forma se acompañó con el fondo. Para comenzar con buen pie la nueva época, llevamos a nuestra portada una exclusiva mundial. LucasArts y «Full Throttle», la que parecía sería la mejor aventura gráfica de la historia –bueno, entonces lo parecía–. Nuevos temas, reportajes, juegos, compañías..., es decir, había comenzado una carrera que ya no tendría marcha atrás.

Uno de los temas "calientes" del momento hacía referencia al nuevo hardware que estaba por venir. Poco, muy poco antes, Japón había sido testigo del nacimiento de las primeras consolas de 32 bits, basadas en soporte CD. Mientras los rumores y las noticias sin fundamento comenzaban a circular como un reguero de pólvora, iniciamos una labor de investigación –que hoy continúa– con un

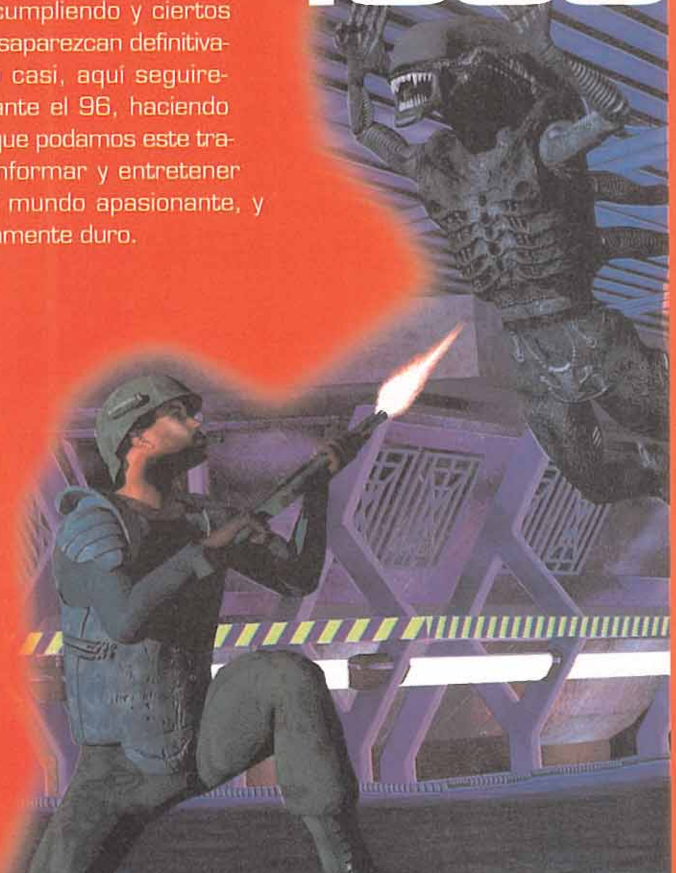


N DOCE MESES...

extenso reportaje sobre estas máquinas, descubriendo algunas de las primeras imágenes del nuevo y espectacular software –«Toh Shin Den», «Virtua Fighter»...–.
Y después de ese vinieron otros muchos temas, informes, críticas, reportajes, ferias y, por supuesto, juegos, que al fin y al cabo, es lo que más nos importa a todos.
Con mayor ahínco que nunca, nos lanzamos en busca de esos proyectos secretos que las compañías siempre pretenden ocultar, con el resultado, en muchas ocasiones, de poder anticipar en exclusiva a los lectores de Micromanía las primeras imágenes de programas tan esperados y deseados como «The 11th Hour», «Lost Eden», «Flight Unlimited», «Aliens», «Destruction Derby», etc.
Y, mientras tanto, seguíamos de cerca todo el movimiento de la tecnología. Anticipamos en muchas ocasiones que el Pentium estaba empezándose a tratar como el próximo estándar por muchas compañías, y a ello ya casi hemos llegado. Sólo hace falta mirar un poco alrededor, y contemplar cómo los títulos se están convirtiendo, gracias a nuevas técnicas de programación, en películas interactivas, entornos virtuales 3D, mundos renderizados en tiempo real... Una verdadera maravilla, y un verdadero problema para muchas economías.
Como el perro que intenta morderse el rabo y no para de dar vueltas en círculo, los usuarios hemos echado la culpa de un avance excesivamente rápido en tecnología y estándares –y unos precios nada bajos– a los fabricantes de hard. Estos, a su vez, se la echan a las compañías de software, ya que demandan más y más potencia para sus proyectos. Y los programadores nos la echan a los usuarios, por ser cada vez más exigentes con los juegos, y querer siempre más calidad. Y, en medio de todo esto, los que hacemos esta revista.
Mientras, algunos iban a lo suyo, y no se preocupaban de nada más. Unos, preparando el lanzamiento por sorpresa de sus nuevas máquinas; otros, anunciando la suya para más tarde, pero sin ningún temor ya que iba a ser mucho mejor; Intel, diciendo que vender ciertos equipos era casi timar al usuario; Microsoft, acelerando el ritmo para sacar a tiempo Windows 95 –otra "patata caliente"–, antes de que se convirtiera en Windows 96... La locura.

Puestas así las cosas, en Micromanía no se nos ocurrió nada mejor que responder a cierta demanda, e incluir lo que gran cantidad de lectores estaban deseando: un CD en portada lleno de demos, videos y reportajes interactivos. Y, por supuesto, procurando informar sobre todo esto, cada vez más y mejor. Y así, poco a poco, y sin apenas darnos cuenta, se nos pasó el año, y llegamos hasta este preciso instante.
La confusión aún se mantiene –muchas esperanzas se han visto ligeramente frustradas–, el mercado sigue revuelto –por lo que muchos han pensado que a río revuelto, ganancia de pescadores, y han entrado en un sector que no es tan fácil de dominar como ellos creían–, las esperanzas –pese a todo– se mantienen. Al igual que la evolución técnica, tecnológica y..., el nivel de exigencia. Y mientras unos datos se vayan confirmando, alguna promesa se vaya cumpliendo y ciertos temas desaparezcan definitivamente, o casi, aquí seguiremos durante el 96, haciendo lo mejor que podamos este trabajo de informar y entretener sobre un mundo apasionante, y tremendamente duro.

1995



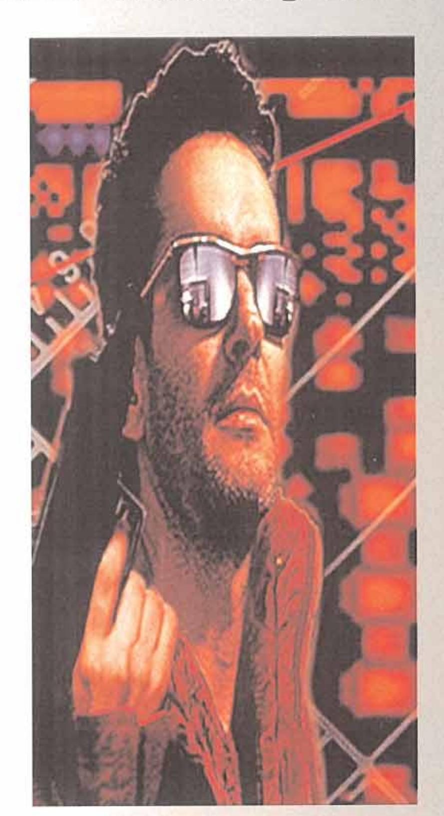
1995 ENERO

SEGUNDA ÉPOCA NÚMERO 80



El viejo, querido y gigantesco formato de la segunda época de Micromanía se presentaba, aunque aún nadie lo sabía, por última vez. La portada estaba ocupada por una de las mejores y más divertidas aventuras gráficas del momento: «Kyrandia 3».

Entre los temas más destacados, encontramos las soluciones de «Dreamweb» y «Ecstatica», la presentación en sociedad del Performa de Apple, el reportaje dedicado a los juegos del 94 y, claro está, muchos buenos juegos.



LOS MEJORES DEL MES

CREATURE SHOCK
PC CD-ROM

Todo un megajuego. Argonaut y Virgin unían sus fuerzas para ofrecer una verdadera maravilla visual, que nos dejó asombrados. Una combinación de arcade y aventura encerrada en CD-ROM, y que poseía una virtud cada vez más extraña hoy en día: hasta en los equipos más normalitos funcionaba a las mil maravillas.
La ciencia ficción, y las técnicas de diseño gráfico más vanguardistas se daban la mano para obtener los mejores resultados jamás vistos en PC. Un programa que siempre recordaremos.

97

KYRANDIA 3
PC CD-ROM

La trilogía iniciada con «The Legend of Kyrandia» llegaba a su fin con «Malcolm's Revenge». El antes enemigo se convertía en protagonista por la gracia de Westwood y Virgin. Una aventura gráfica plagada de humor, amor, ternura, acción, mala leche y diversión a raudales. Algunos cambios sustanciales con respecto a sus antecesores se dejaban ver, en lo referente al interface de usuario y la comodidad de manejo. Un juego que, pese al año transcurrido, conserva toda su frescura y adicción.

94







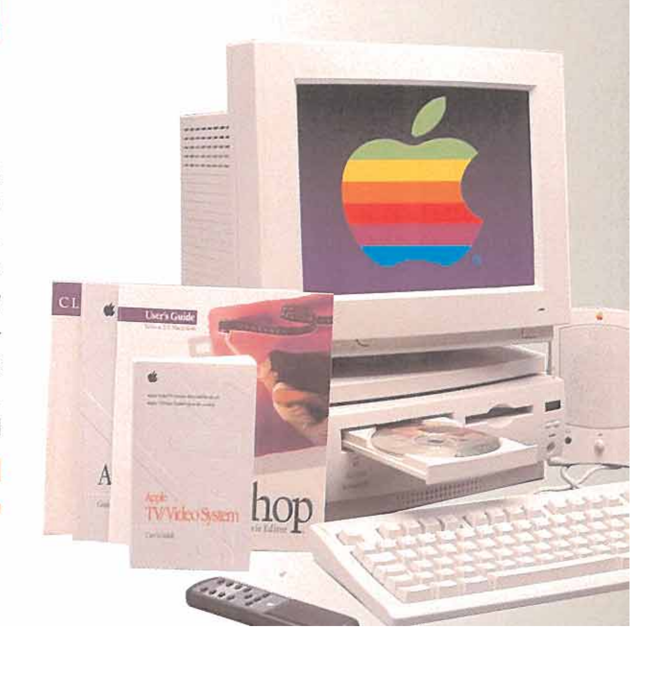
DRAGON LORE
PC CD-ROM

Si por algo se han caracterizado siempre en Cryo ha sido por su afán investigador y la calidad y originalidad de sus trabajos. «Dragon Lore» no fue una excepción, y de la mano de los programadores franceses y Mindscape, veía la luz una excelente aventura, en la que uno de los aspectos más destacados era la imagen renderizada. Una ambientación fabulosa y una dificultad nada desdeñable ponían la guinda a un conjunto sensacional.

92

OTROS TEMAS DE INTERÉS

- APPLE PERFORMA. O de cómo Apple daba nuevos bríos al multimedia.
- EDUTAITMENT. Los mejores programas educativos del momento, reunidos en un reportaje especial.
- LOS JUEGOS DEL 94. Todo un gran año resumido en los mejores programas de todos los géneros.
- PATAS ARRIBA. Todos los secretos de «Dreamweb» y «Ecstatica».





TERCERA
ÉPOCA
NÚMERO
1

FEBRERO
1995

No nos volvimos locos, pero casi. El trabajo de realizar un nuevo diseño, nuevos planteamientos, doblar en número las páginas... Bueno, aquello había que verlo. La redacción parecía un volcán en erupción.
Para ofrecer un estreno de lujo no se nos ocurrió nada mejor que dar una exclusiva mundial, y dimos portada a «FULL THROTTLE», la aventura gráfica de LucasArts más deseada por aquellas fechas. Las informaciones sobre el nuevo hardware empezaban a inundar la revista, y las primeras imágenes de juegos revolucionarios llegaban a estas páginas.
Una nueva época había comenzado.



OTROS TEMAS DE INTERÉS

• LA NUEVA GENERACIÓN. Un vistazo a las máquinas más esperadas de 32 y 64 bits, y los primeros juegos lanzados en Japón.
• RICHARD GARRIOT. Lord British en persona nos invitó a "Britannia Manor", y nos descubrió todos sus secretos, en un amplio reportaje.
• REALIDAD VIRTUAL. La "Virtual Reality Expo" de Nueva York, un escaparate de futuro, en un exclusivo reportaje.
• ANIMATRÓNICA. Una exhaustiva información sobre un campo poco explorado en el mundo de los efectos especiales para cine y televisión.
• CES 1995. Una de las ferias más importantes del mundo del software.
• PATAS ARRIBA. «Under a Killing Moon» nos mostraba al detective más loco y divertido del momento.





LOS MEJORES DEL MES

WING COMMANDER III
PC CD-ROM
Sí, Origin retomaba uno de sus más grandes éxitos, y lo hacía a lo grande. Estaba naciendo un nuevo género, la película interactiva, y éste fue uno de sus mejores representantes.
Vídeo digital a pantalla completa con detalles de calidad, realmente alucinantes. Una epopeya espacial con actores de fama mundial como Mark Hamill o Malcolm Macdowell.
Simulación, combate, acción, aventura..., una verdadera delicia para los sentidos, y para los equipos mejor dotados.

92

CYBERIA
PC CD-ROM
Interplay combinaba géneros para obtener uno de los juegos más curiosos, cuidados y adictivos del mes. Arcade y aventura a partes iguales, en un producto de alta calidad en el que el render, la velocidad y una banda sonora instrumentada magistralmente por Thomas Dolby destacaban sobre cualquier otro aspecto. Un programa que ha creado un estilo, varias veces imitado.

89







1995 MARZO

TERCERA ÉPOCA NÚMERO 2

Ya había pasado el momento más complicado, y las aguas iban volviendo a su cauce. Pero la información más actual seguía siendo la mayor preocupación. Por ello, decidimos dar la portada a «LOST EDEN», uno de los proyectos más ambiciosos de Cryo, que estaba a punto de ver la luz fuera de nuestras fronteras. Información sobre nuevas muestras relacionadas con la tecnología, reportajes sobre el software más innovador, la inclusión del primer suplemento del año y los mejores juegos, se daban cita en este número 2.



LOS MEJORES DEL MES

MORTAL KOMBAT II
PC CD-ROM

Llegó, vio y arrasó. Poco más o menos esa fue la trayectoria de la segunda parte de «Mortal Kombat». Y es que no hay como crear un poco de polémica sobre la violencia, la sangre y hacer un buen trabajo programando para obtener un éxito seguro.

La lucha siempre ha atraído como un imán a los usuarios de videojuegos, y cuando parece que todo está inventado, aparece algo más original e innovador.

Un gran juego que sigue estando entre los mejores del género.



MAGIC CARPET
PC CD-ROM

Bullfrog. Una palabra que lo dice todo. Tras «Populous», «Power Monger» y «Theme Park», llegó la bomba de las bombas de Bullfrog. Un engine 3D que hacía diabluras en el PC, fue la base de uno de los juegos más originales y atractivos de todos los tiempos. Un programa alucinante que sentó cátedra, y que ha servido como guía para múltiples proyectos posteriores.

90

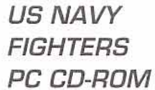
PANZER GENERAL
PC, PC CD-ROM

La estrategia se había convertido en un género semiabandonado hasta que llegó «Panzer General». Los "wargames" siempre han tenido una legión de adeptos, que creció de manera espectacular con este programa de SSI.

La otra Gran Guerra –nos referimos a la Segunda Guerra Mundial, por supuesto– vista desde el bando alemán, con todo lujo de detalles. Un juego de armas tomar.

90





US NAVY FIGHTERS
PC CD-ROM

Gráficos espectaculares y facilidad de manejo en un simulador de vuelo que hacía de la tecnología su razón de ser. Electronic Arts daba el do de pecho con uno de los más brillantes representantes del género que, además, no obligaba al usuario a ser un fanático del mismo para quedarse encantado.

Por otro lado, ya empezaba a dejarse notar la necesidad de procesadores más y más potentes. La contrapartida a tanta excelencia y calidad.

92

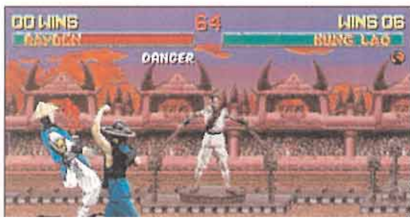
OTROS TEMAS DE INTERÉS

• RENDER MORPHICS. Todos los secretos de uno de los paquetes de software más innovadores para crear imágenes 3D.

• NAMCO. Los proyectos de futuro, hoy presente, de una compañía mítica.

• SUPLEMENTO IMAGINA 95. La feria de la imagen sintética por excelencia, en un completo informe.

• PATAS ARRIBA. «Noctropolis» nos lo ponía difícil, pero encontramos la solución a la aventura del mes.











La locura nos afectó de nuevo. Nos cogimos un avión, nos fuimos a Estados Unidos, y ofrecimos la mejor información sobre Trilobyte y sus nuevos proyectos, reservando nuestra portada para «THE 11TH HOUR». Los nuevos proyectos de una compañía nos llevaron a los de otra, y otra, y otra... Descubrimos todo lo que había que saber sobre RV, nuevas herramientas, dimos un repaso a los mejores programas del mes, y todavía nos dio tiempo a disfrutar de juegos como «Descent», «BioForge»...



TERCERA ÉPOCA NÚMERO 3

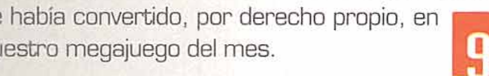
ABRIL 1995






LOS MEJORES DEL MES

DESCENT
PC CD-ROM
Interplay parecía haber encontrado la piedra filosofal de las 3D. La originalidad e innovación del engine desarrollado por la compañía, permitió ofrecer, por primera vez, un auténtico entorno tridimensional con 360 grados de libertad en todas las direcciones del espacio. Uno de los mejores shoot'em ups de toda la historia del software se había convertido, por derecho propio, en nuestro megajuego del mes.



94

RISE OF THE TRIAD
PC CD-ROM
Todos pensábamos que había llegado el último clónico de «Doom», cuando en realidad estábamos ante una auténtica y excelente novedad. «Rise of the Triad», considerado por muchos como la respuesta de Apogee a los productos de sus viejos camaradas de juegos, tenía todo lo necesario para hacer olvidar al juego de los juegos –bueno, al menos por un rato–.
Unos sensacionales gráficos, complicadísimas fases y un arsenal de los buenos, con armas originales y masivamente destructivas, hacían de «Rise of the Triad» un número uno.

93

MUNDODISCO
PC CD-ROM
Sensacional. Eso era «MundoDisco», una de las aventuras gráficas más preciosistas, alocadas y divertidas del momento. Psygnosis y Terry Prattchet llevaron al ordenador los libros de este último, para mostrar al usuario un universo de fantasía y entretenimiento, siempre con una sonrisa. Una excelente traducción y un doblaje original fabuloso daban el toque final.

92

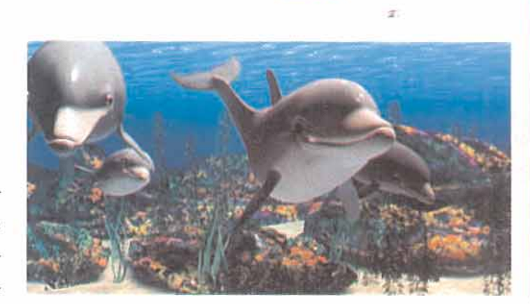
DARK FORCES
PC CD-ROM
LucasArts dio forma a la fuerza en un apasionante shoot'em up 3D, que rendía honores a todos los programas anteriores de corte similar. Todo el poder del imperio se desplegó en una fantasía galáctica con la que LucasArts demostró que a ellos se les da bien cualquier género. Storm troopers, bases rebeldes, TIE Fighters... todo "Star-Wars" en un juego espléndido.

91

LOST EDEN
PC CD-ROM
Debido a una complicada operación entre compañías y distribuidoras, «Lost Eden» llegó a Micromanía cuando, teóricamente, ya estaba en la calle. Pero aún quedaba algún tiempo más para que la práctica coincidiera con la teoría. Así, fuimos los primeros en analizar con detalle todo lo que el juego de Cryo que ocupó nuestra portada ofrecía al usuario en una aventura elegante, cargada de romanticismo y de una calidad elevadísima en todos sus puntos. Un programa de esos que se hacen imprescindibles.

91

OTROS TEMAS DE INTERÉS



- DIVISION. Un detallado reportaje sobre las acdtividades de la primera compañía británica de RV, con interesantes y jugosas declaraciones.
- LOS NUEVOS PROYECTOS DE INTERPLAY. Desde «Stonekeep» a «Kingdom», pasando por «Virtual Pool» o «Frankenstein», Interplay mostraba sus nuevos juegos.
- JUGAR EN 3D. Un completo informe sobre las nuevas herramientas de diseño para videojuegos.
- PATAS ARRIBA. «Dragon Lore» y s«Little Big Adventure» fueron puestos bajo la lupa de nuestros expertos.



1995 MAYO

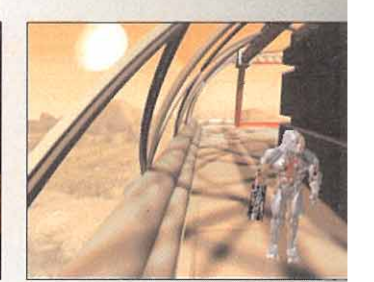
TERCERA ÉPOCA NÚMERO 4



Se avecinaba algo grande, y por eso decidimos en este número tirar la casa por la ventana. Reportajes más extensos que nunca, soluciones de locura a juegos totales y uno de los mejores simuladores de vuelo, en portada: «FLIGHT UNLIMITED».
Fuimos los primeros en probar las excelencias del producto de Looking Glass Technologies, antes de meternos de lleno a analizar los pormenores de Atari Jaguar que, por fin, llegaba a España.
Y encima, nos sobró tiempo para mostrar los interiores del imperio Lucas, irnos a Londres y entrevistar a los más importantes personajes del mundo del soft. Casi nada.







LOS MEJORES DEL MES

NBA LIVE 95
PC CD-ROM

EA Sports se ha convertido en una de las mejores compañías en simulación deportiva, gracias a juegos como éste. Aún no había llegado al técnica "Virtual Stadium", pero el juego mostraba una calidad y realismo asombrosos.
Toda la NBA encerrada en un compacto capaz de hacer las delicias de los más exigentes. Todo un recital de auténtico y apasionante baloncesto.

93

COMMANDER BLOOD
PC CD-ROM

De nuevo Cryo demostraba de lo que era capaz. Combinando técnicas como la animatrónica, el render y el vídeo digital, sacó «Commander Blood», un programa considerado por la crítica de Imagina como el mejor juego del año, y donde se nos planteaba una emocionante aventura a través del tiempo y el espacio en busca del origen del universo. Todo un reto.

91

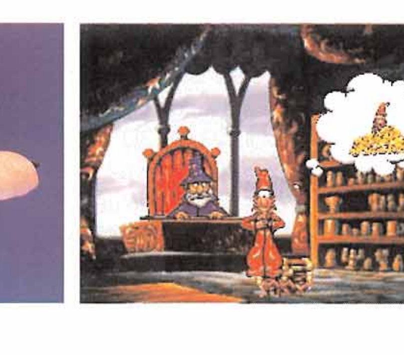
BIOFORGE
PC CD-ROM

El primer experimento de Origin en el nuevo género de las películas interactivas, llegaba hasta nosotros en mayo. Una sensacional aventura 3D dotada de una excepcional calidad gráfica, que en ciertos detalles recordaba a todo un clásico como «Alone in the Dark», pero que poseía una personalidad propia bastante acusada y evidente.
Un regalo perfecto para los amantes de las buenas aventuras.

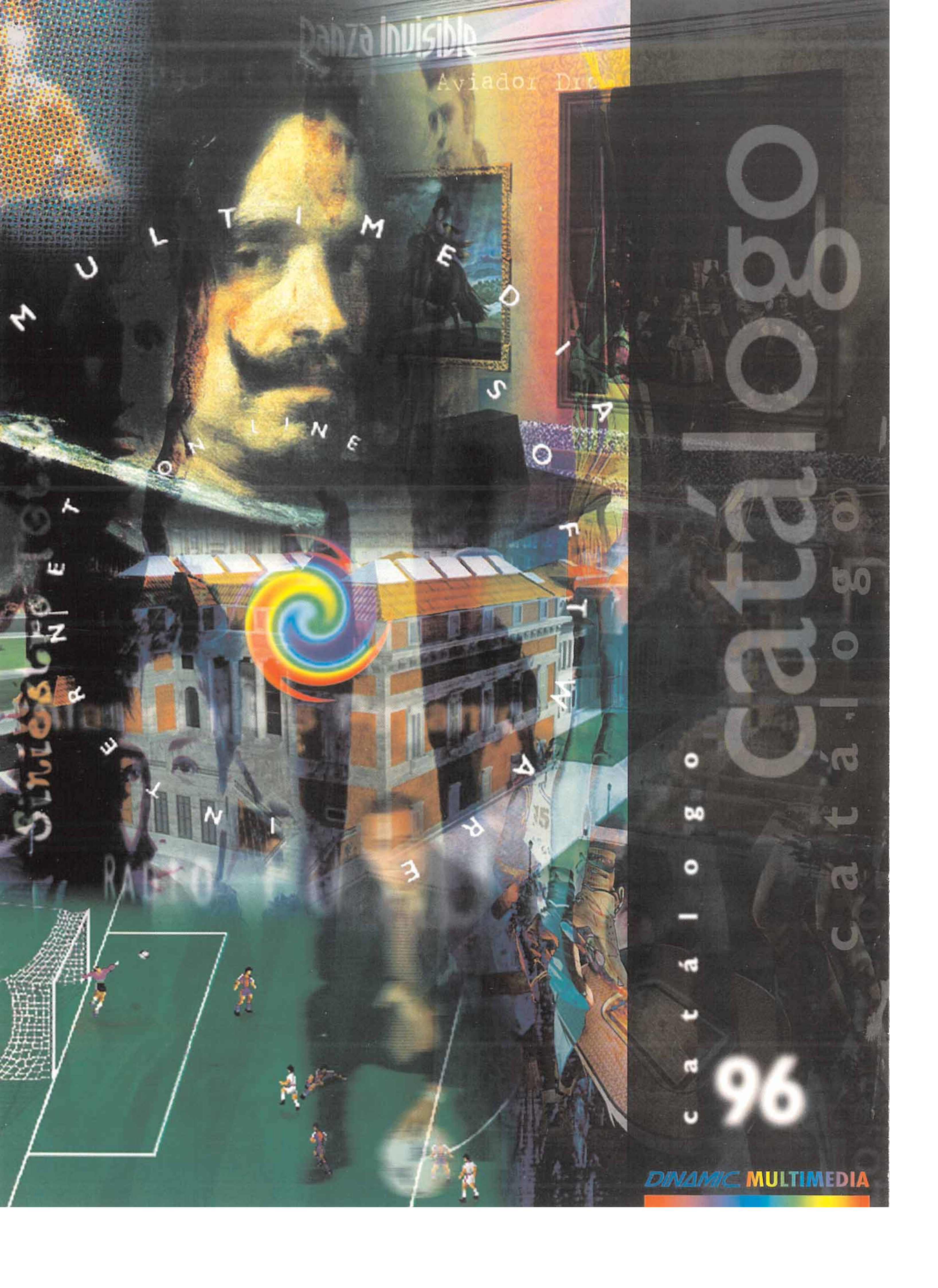
88

OTROS TEMAS DE INTERÉS

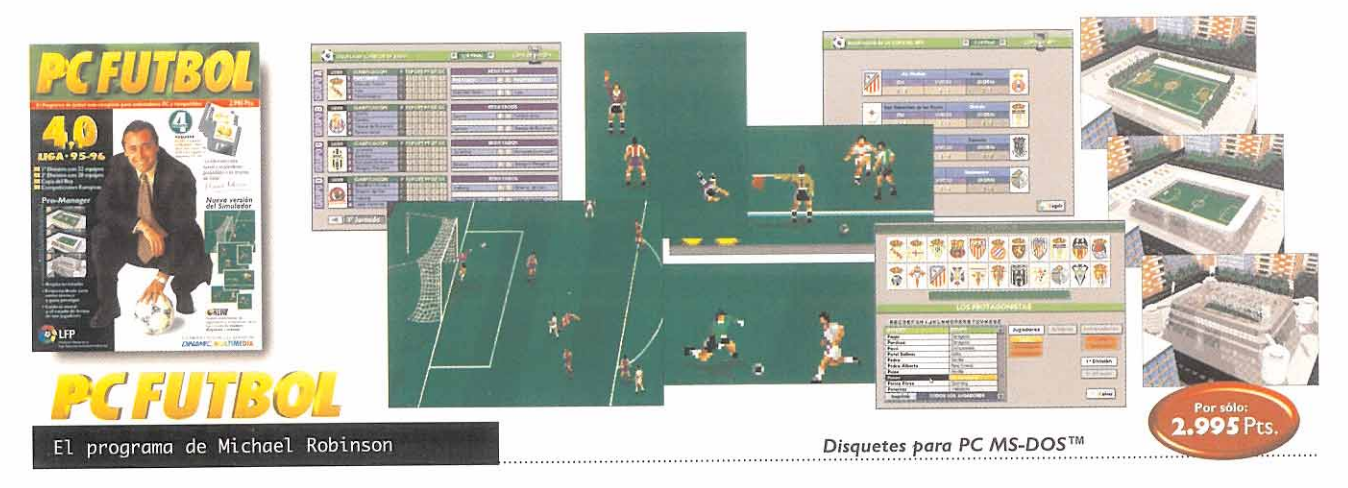
• ATARI JAGUAR. La consola de nueva generación con más solera llegaba por fin hasta España.
• LUCAS. Uno de los más extensos reportajes aparecidos jamás en la revista, para mostrar los entresijos del imperio de George Lucas.
• SUPLEMENTO ESPECIAL NUEVAS TÉCNICAS. Acclaim, Argonaut, Mechadeus... Las compañías más importantes del mundo nos desvelaban los secretos de los juegos más sofisticados del mercado.
• ECTS. Londres se convertía de nuevo en el centro del mundo del soft, por unos días. Y allí estuvimos.
• PATAS ARRIBA. «MundoDisco» ponía al descubierto todos sus secretos, para que después lo hiciera «Big Red Adventure».






Danza Invisible
Aviador Dro
ON LINE
INTERNET
catálogo
catálogo
catálogo
96
DINAMIC MULTIMEDIA

Si buscas los mejores títulos multimedia en castellano



PC FUTBOL

El programa de Michael Robinson

Disquetes para PC MS-DOS™

Por sólo: **2.995** Pts.





Expertos en fútbol italiano. Porque nadie en nuestro país sabe más que el periodista Julio Maldonado sobre el fútbol de aquel país. Y en su base de datos te lo cuenta todo sobre todos. Clubes, entrenadores y jugadores, los mejor pagados del planeta. Historial completo desde que empezaron, palmarés de títulos, características técnicas, situación en el equipo y las más sorprendentes anécdotas de sus carreras deportivas. Una base de datos ampliada y mejorada sobre la que el año pasado, en la primera edición de PCcalcio, fue ya considerada como enciclopedia del fútbol italiano... en la propia Italia.

MUY PRONTO EN TU PC

Pero en Pccalcio la información es sólo una parte. El resto del programa ofrece tanto como el PCFÚTBOL 4.0 aunque trasladado a la liga más millonaria del mundo. Serie A y serie B con ascensos y descensos, Copa de Italia íntegra con equipos de la serie C, competiciones europeas con cientos de equipos participantes, Liga Manager y Pro-Manager y el mejor simulador futbolístico del mercado. Todo, aunque con otros protagonistas. Nuestros grandes equipos dejan su sitio a Milan, Juventus, Parma, Inter, entre otros. Y nuestros jugadores a hombres como Baggio, Savicevic, Weah, Vialli, Fonseca, Signori, Stoichkov o Zola. No está mal el cambio.

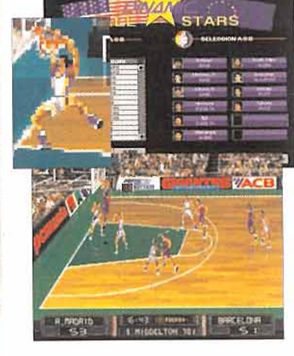
PC CALCIO

La liga italiana en tu ordenador

Disquetes y CDROM para PC MS-DOS™

Por sólo: **2.995** Pts.





Expertos en espectáculo... y del bueno. El de nuestra Liga de baloncesto, la más fuerte del mundo fuera de la NBA. Por eso te ofrecemos el programa de baloncesto oficial de la Liga ACB. Un perfecto cóctel entre información y simulación.

Base de datos con los 20 equipos de la ACB y sus más de 200 jugadores analizados al detalle: perfil, trayectoria completa, palmarés, estadísticas históricas y comparadas.

Basket manager con todas las atribuciones de un auténtico manager de club: elige equipo, decide quinteto, sistemas de juego, defensa zonal, al hombre o mixta, realiza fichajes y controla las finanzas. Todo ello a lo largo de la liga regular y de los play-offs por el título.

Simulador con más de 1200 distintas animaciones, 5 tipos de mates, ganchos, bandejas, repetición de jugadas y rasgos físicos reales de los jugadores.

Y la culminación: el DINAMIC ALL STARS. Elige 12 jugadores ACB para medirte a la Selección Europea o a la americana. Hombres como Jordan, te estarán esperando.

ACB Producto Oficial

PC BASKET

El programa de baloncesto definitivo

Disquetes para PC MS-DOS™

Por sólo: **2.950** Pts.



Expertos en acción y aventura. Nuestra historia desde 1984 da buena fe de ello con decenas de producciones que han liderado las listas de ventas y que han cosechado los más grandes éxitos más allá de nuestras fronteras. Por eso ahora te proponemos una odisea en el Ártico que nunca podrás olvidar. Una explosión de emociones a 30 grados bajo cero. Un incomparable paraje natural donde se desarrolla una aventura de las de antes, de las que combinan la acción con la inteligencia.

Heredero de dos clásicos del software español, Army y Navy Moves, el Arctic responde a la promesa hecha en 1988, en la pantalla final del Navy: "Nos veremos en el Polo". ¿Te acuerdas? Pues esa cita es ahora, y en el punto más frío de la Tierra, con mucha más acción, con 500 pantallas de scroll, 15 tipos de enemigos y el más fabuloso escenario imaginable. La culminación de una saga que comenzó en 1986 y que ya se ha ganado un puesto de honor entre las vídeo-aventuras desarrolladas en nuestro país.

El retorno de un clásico

ARCTIC MOVES

Acción, estrategia y aventuras en tu PC

Disquetes para PC MS-DOS™

Por sólo: **1.950** Pts.

en disquete y en CD-ROM, confía en los expertos





PC FUTBOL

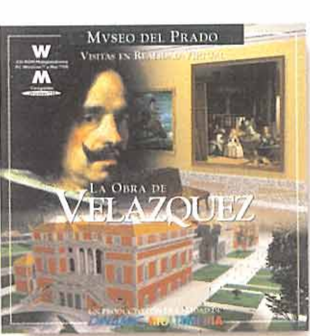
El programa de Michael Robinson

Expertos en fútbol. Sólo así puede concebirse un programa de la complejidad de PCFÚTBOL 4.0. Desde su parte de documentación a su parte lúdica no hay nada más completo. En la primera, con la historia de la Liga, Copa del Rey y competiciones europeas... y con la base de datos, la única que analiza cuidadosamente a los casi mil jugadores de Primera y Segunda División. En la segunda, con la posibilidad de hacerse cargo de cualquier equipo desde el puesto de manager: fichajes, finanzas, tácticas, remodelación del estadio, ascensos y descensos, Copa del Rey, competiciones europeas... Todo lo que puedas imaginar, incluido el mejor simulador de fútbol del mercado y el seguimiento de la Liga real, para que sigas el campeonato desde casa.
Por algo es el programa oficial de la Liga de Fútbol Profesional.

Mejor desarrollo de software español — Premios PCACTUAL 1995

CD-ROM para PC MS-DOS

Por sólo: **2.995 Pts.**





LA OBRA DE VELAZQUEZ

Visitas en realidad virtual al museo del Prado

Expertos en arte. O, al menos, en el Museo del Prado y en nuestro pintor más universal: Velázquez. Un CD que permite realizar una visita virtual al museo más importante del mundo. Pasear por sus jardines, acercarse a sus columnas, caminar por sus solemnes corredores y penetrar en sus salones cargados de historia. Se descubre así la historia del Museo desde sus orígenes y la obra de Velázquez. En su recorrido por el museo seleccione la obra deseada: al instante obtendrá toda la información sobre el cuadro: su composición, técnica, fuentes de inspiración, contexto histórico, temática, estudio de la luz... Todo ello mediante 6 megas de texto (el equivalente a un libro de 500 páginas), 600 fotografías a toda pantalla, 2 horas de locución, 1300 conexiones de hipertexto con fotos, audio y vídeo, 20 minutos de la más bella música de la época y hasta 210 detalles de las obras analizados y comentados.

Mejor título en CD-ROM — Premios PCACTUAL 1995

CD-ROM multiplataforma para PC Windows™ y Mac™OS

Por sólo: **4.950 Pts.**





Multimedia para incondicionales del basket

Expertos en baloncesto... y de qué manera. Hasta el último dato que ha generado la ACB desde su inicio está a tu disposición en CDBASKET 96. Los entrenadores, los árbitros y los más de 1100 jugadores que alguna vez han pisado una pista ACB con su foto, historial y estadísticas. Todos los clubes; su escudo, su palmarés, sus plantillas, su pabellón... Todos los partidos que se han jugado, casi 5000, con resultado, cancha, árbitros, incidencias... Y esto no es todo. CD BASKET96 también alberga en su interior las mejores jugadas de la Liga 94/95 en vídeo digital. Mates, triples, tapones... Son más de 300 y dispones de moviola. Y si quieres volver al pasado pon en marcha el vídeo de recopilación realizado por Pedro Barthe con los momentos históricos de la ACB.
El recorrido acaba con el Trivia-Basket, con más de 7000 preguntas sobre la historia de la ACB.

Incluye PCBASKET 3.0

CD-ROM multiplataforma para PC Windows™ y Mac™OS

Por sólo: **4.950 Pts.**

La Edad de Oro del Pop Español

La enciclopedia multimedia del pop español

Expertos en música y, además, en la más divertida: la que ha conformado nuestra edad de oro. Mecano, El Último de la Fila, La Unión, Duncan Dhu, Danza Invisible, Alaska y Dinarama, Nacha Pop, Radio Futura, Los Secretos, Loquillo, Gabinete, Ramoncín... Están todos y son más de 200. Son los más grandes grupos musicales de nuestra edad de oro, una época que difícilmente se repetirá y que está a tu disposición en un CD-ROM de verdadera antología.
600 megas de información con cientos de fotografías de grupos, portadas de discos que han hecho historia, discografías completas y decenas de video-clips en formato de vídeo digital. Y además, el Trivia Pop, para que midas tus conocimientos musicales, y un anecdotario en el que personajes de nuestra "movida" como Ramoncín, Alaska, o Nacho García Vega, entre otros, te cuentan sus vivencias de una década dorada.

1er CD-ROM de música española

CD-ROM para PC Windows™

Por sólo: **4.950 Pts.**

Los productos de Dinamic Multimedia, una tradición de calidad, innovación, y éxito de crítica.

PC Fútbol:

" PC Fútbol sigue siendo una de las mejores ofertas de su gama". " Su versión CD-ROM tiene un atractivo añadido: cuesta menos de 3.000 pesetas". "CD-ROM del mes".– *MUY INTERESANTE.*

" La aparición de PC Fútbol, el simulador por excelencia del deporte rey, al principio de cada temporada se ha convertido en algo imprescindible para los fanáticos del balompié".– *CAMBIO 16.*

La Obra de Velázquez:

" El mejor CD-ROM realizado en España y probablemente en el mundo". – *TVE (programa bit a bit).*

" La Obra de Velázquez es un programa que, por su calidad cultural y los medios utilizados para su realización, merece la pena adquirir".– *EL MUNDO suplemento Metrópoli.*

CD Basket:

"Podemos decir sin temor a equivocarnos que CDBasket es el mejor programa dedicado al baloncesto español".– *PC MANÍA.*

"Parece que Dinamic tiene una varita mágica para triunfar en el mercado en soporte CD-ROM". "Producto recomendado PC ACTUAL".– *PC ACTUAL*

La Edad de Oro del Pop Español:

"El producto se iguala a obras de conocidas compañías europeas". "Producto 5 estrellas". – *PC WORLD*

" La Edad de Oro del Pop Español es un programa interactivo digno de coleccionistas. Hazte con una copia antes de que se agote"– *PC ACTUAL*

Solicita los productos **DINAMIC MULTIMEDIA** en tu distribuidor habitual, llamando al **teléfono** (91) 654 61 64 de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 o por **fax** enviando este cupón al (91) 654 72 72

Si; deseo recibir en el domicilio que les indico: (gastos de envío, 250 Pts.)

- ❑ **PCFútbol 4.0** (CDROM para PC/MS DOS™) .... 2.995 Pts.
- ❑ **PCFútbol 4.0** (Disquete para PC/MS DOS™) .... 2.995 Pts.
- ❑ **Arctic Moves** (Disquete para PC/MS DOS™) .... 1.950 Pts.
- ❑ **PCBasket 3.0** (Disquete para PC/MS DOS™) .... 2.950 Pts.
- ❑ **PCCalcio 4.0** (Disquete para PC/MS DOS™) .... 2.995 Pts.
- ❑ **PCCalcio 4.0** (CDROM para PC/MS DOS™) .... 2.995 Pts.
- ❑ **La Edad de Oro del Pop Español** (CDROM para PC/Windows™) .... 4.950 Pts.
- ❑ **La Obra de Velázquez** (CDROM para PC/Windows™ y Mac™OS) .... 4.950 Pts.
- ❑ **CDBasket'96** (CDROM para PC/Windows™ y Mac™OS) .... 4.950 Pts.

Nombre ....

Apellidos ....

Dirección ....

Localidad .... Código Postal ....

Provincia .... Teléfono ( )

¿Ha solicitado alguno de nuestros productos anteriormente? SI ❑ NO ❑

¿Desea recibir información adicional sobre ofertas especiales y nuevos productos? SI ❑ NO ❑

Firma:

FORMA DE PAGO

- ❑ Contra reembolso
- ❑ Adjunto cheque nominativo a HOBBY POST S.L.
- ❑ Visa Núm.: ____ ____ ____ ____

Titular: .... Caducidad: ....

DINAMIC MULTIMEDIA
Ciruelos nº 4 · San Sebastián de los Reyes · 28700 MADRID
Tel.: (91) 654 61 75 Fax: (91) 653 20 15



Sega preparaba en secreto el lanzamiento, para el mes de Julio, de Saturn; Nintendo presentaba en el E3, por primera vez, Ultra 64; aparecían las primeras imágenes de «Heart of Darkness»... Un mes intenso, sí. Y para potenciar esa intensidad, nos fuimos hasta París, donde los chicos de Cryo -que no paraban- nos mostraban en exclusiva todo el material existente sobre «ALIENS», su nueva aventura.
Multitud de reportajes y artículos en un número explosivo, que anticipaba el gran bombazo del siguiente mes...

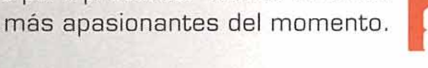
TERCERA ÉPOCA NÚMERO 5



LOS MEJORES DEL MES

THE DAEDALUS ENCOUNTER
PC CD-ROM

El juego fantasma que, por complicaciones en la distribución, no apareció cuando debía. Toda una epopeya galáctica llena de vídeo digital, caras bonitas y emoción a raudales. Técnicas de pantalla azul y render a partes iguales para presentar una de las aventuras más apasionantes del momento.



88

SUPER KARTS
PC CD-ROM

La desconocida Manic Media llegaba por vez primera hasta España, con «Super Karts» bajo el brazo. El compatible de PC disfrutaba de un juego que parecía sacado de una consola -recordemos «Super Mario Kart»-, con una calidad envidiable.
Carreras en bólidos en miniatura, con una acción trepidante y un nivel de adicción superlativo. Un magnífico comienzo para una compañía que, como aquel que dice, acababa de nacer.

89

OTROS TEMAS DE INTERÉS

• ULTRA 64. Las primeras imágenes de la nueva e innovadora máquina de Nintendo, aún calientes.
• LAB CD-i. La primera empresa española dedicada a la producción de programas CD-i. Una entrevista con declaraciones realmente reveladoras.
• CRYSTAL DYNAMICS. Una de las más veteranas compañías del software lúdico para 3DO, con sus nuevos lanzamientos.
• PATAS ARRIBA. «BioForge», «Cyberia» y un extenso artículo sobre «KA 50 Hokum». Más, creemos que no se podía pedir.
• REBOOT. La primera serie de animación para TV, totalmente realizada por ordenador. Una maravilla visual.







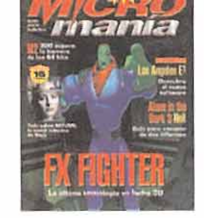






1995 JULIO

TERCERA ÉPOCA NÚMERO 6



Empezaba un verano realmente caliente, en todos los sentidos. Sega daba la campanada lanzando Saturn antes de la fecha prevista; mientras tanto, 3DO, sin tanto aspaviento ni anuncio sobre la máquina del futuro, como otros, daba a conocer todos los detalles sobre su M2. En el E3 se reunía a la flor y nata del software y la electrónica y..., claro, teníamos que decirlo, Micromanía, además de ofrecer una espectacular portada de «FX FIGHTER», incluía, por primera vez, un espectacular CD en portada, y encima sorteábamos una recreativa. ¿Mejor que antes, o no?

LOS MEJORES DEL MES

SLIPSTREAM 5000
PC CD-ROM

Gremlin entraba en la guerra del render en tiempo real con «Slipstream 5000». Los juegos de carreras adquirían una nueva dimensión, y el Pentium se iba haciendo más y más necesario. Todo un portento técnico, sí, pero que, como otros, empezaba a exigir un precio cada vez más alto. 90

PRISONER OF ICE
PC CD-ROM

Infogrames se reencontraba con HP Lovecraft, y los mitos de Cthulhu en una fantástica aventura. Voces digitalizadas, secuencias cinemáticas por doquier, calidad gráfica brutal y, posteriormente, una adaptación al castellano que incluía los diálogos hablados.
Terror, aventura, diversión... Un producto con el toque especial que sólo en Infogrames saben dar, y que les ha convertido en una de las más grandes compañías del Mundo. 92

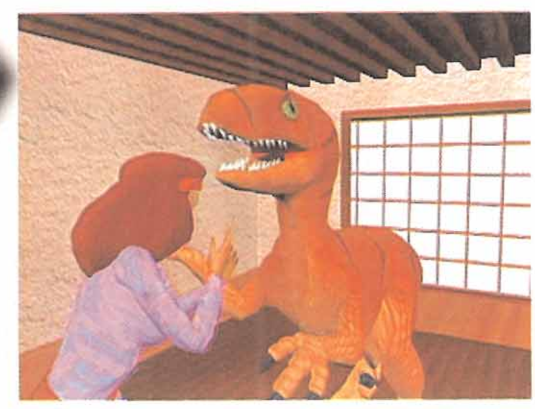
OTROS TEMAS DE INTERÉS

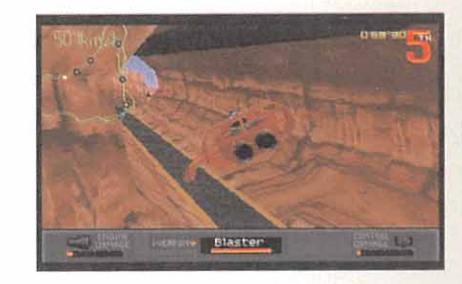
• VÍDEO CD. El futuro de un estándar y los títulos de más actualidad disponibles en el mismo.
• M2. 3DO se lo monta a lo grande para un futuro sistema de videojuegos de 64 bits. Y sin necesidad de hacer publicidad ni declaraciones estruendosas.
• SUPLEMENTO ESPECIAL SEGA SATURN. El primero de dos extensos reportajes, con todo lo que hay que saber sobre la máquina de Sega, e imágenes exclusivas de muchos nuevos juegos.
•E3. La nueva feria del software se celebró en Los Ángeles.
• PATAS ARRIBA. «Hell» y «Alone in the Dark 3», las dos aventuras más difíciles del mes, con todos sus secretos al descubierto.







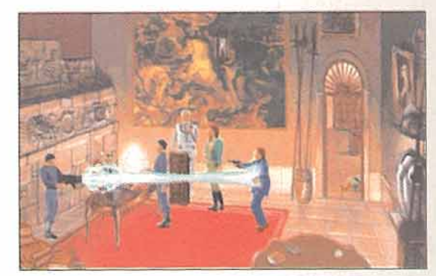
















TERCERA ÉPOCA NÚMERO 7

AGOSTO 1995

Mientras todos descansábais en vuestras vacaciones de Agosto, nosotros seguíamos buscando temas de interés. Alguno tan excepcional como el juego que ocupó ese mes la portada, «FADE TO BLACK».

Siguiendo con nuestra personal investigación en nuevos proyectos, presentamos todo lo que en SCi, los creadores de «The Lawnmower Man», estaban preparando para los próximos meses; llegó la segunda entrega sobre Saturn, un reportaje acerca del futuro de Psygnosis y «Krazy Ivan», a cuyo rodaje asistimos en Manchester... y un nuevo CD, claro está.

LOS MEJORES DEL MES

VIRTUAL POOL
PC CD-ROM

Un tema muchas veces tocado por diversas compañías, el billar, encontró su simulador definitivo en «Virtual Pool», una verdadera maravilla de la programación, que presentaba este apasionante deporte como nunca antes se había visto. El nivel de realismo era tal, que hasta teníamos que empujar el ratón como si fuera un taco auténtico. Vídeos, miles de perspectivas, resolución SVGA... Un juegazo, de los que hacen época.

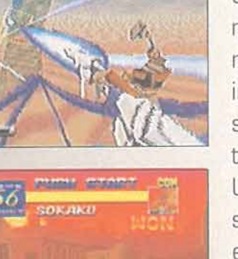
96



PANZER DRAGOON
SEGA SATURN

El juego más caro de la historia, según afirmaban sus creadores. Un prodigio visual para la nueva máquina de Sega, que sacaba lo mejor de sí misma en un juego inspirado por Moebius, y que presentaba la más espectacular intro realizada hasta la fecha.
Una concepción diferente del shoot'em up en 3D, que elevaba el género hasta niveles de calidad insospechados.

91



FATAL FURY 3
NEO GEO CD

Un juego de lucha es a Neo Geo lo que las flores al jardín: conceptos inseparables. Y «Fatal Fury 3» es uno de los mejores juegos de lucha aparecidos en este sistema. No había excesivas innovaciones, ni originalidad, ni incontables opciones..., pero tampoco le hacían falta a un CD de acción vertiginosa, calidad y adicción insuperable. Todo el espíritu de un género en un juego explosivo.

92



OTROS TEMAS DE INTERÉS

• SCI. Una de las compañías más innovadoras del panorama actual, con todos sus nuevos proyectos.









• PSYGNOSIS. Con PlayStation en la mente, Psygnosis y sus nuevos juegos llegaban hasta nuestras páginas. Además, estuvimos en el rodaje de «Krazy Ivan», y os contamos todo lo que vimos allí.

• SUPLEMENTO ESPECIAL SEGA SATURN. Los departamentos internos de programación de Sega, las opciones más sofisticadas de Saturn y los juegos de mayor interés.

• PATAS ARRIBA. Un lujo de mes, con tres soluciones completas: los fervientemente esperados «Full Throttle», «Are you afraid of the dark?» y «The Daedalus Encounter».







SEPTIEMBRE 1995

TERCERA ÉPOCA NÚMERO 8

El otoño iba a empezar tan movido como el verano que se nos iba, si no más. Sony ya tenía todo a punto para lanzar PlayStation en España. Nuestra respuesta fue la publicación de un suplemento especial, y la portada a uno de los más alucinantes juegos que estaban previstos para la nueva máquina, que también aparecería posteriormente en PC, «DESTRUCTION DERBY».

Los periféricos, el hardware y el soft más innovador seguían estando en candelero, y nos dedicamos en cuerpo y alma a la preparación de varios reportajes sobre todos estos temas. El ECTS de otoño se celebraba ese mes, y nos fuimos a Londres, para ver lo que al mes siguiente se convertiría en un nuevo informe. Y así, pasamos septiembre.

LOS MEJORES DEL MES

STAR TREK. TNG. A FINAL UNITY
PC CD-ROM

Microprose hizo felices a miles de trekkies en todo el mundo con el lanzamiento de una aventura gráfica como pocas se ven por esos mundos de Dios. Una fantástica ambientación, y una calidad técnica que rayaba lo insuperable, fueron los argumentos necesarios para colocar al nuevo producto de la compañía como el megajuego del mes. Todo un lujo de aventura.



FADE TO BLACK
PC CD-ROM

Cuando se da una portada es por algo, ¿no? No se puede decir más, entonces, acerca de «Fade to Black». Tan sólo que Delphine regresó de manera triunfal, con un programa explosivo. Render en tiempo real, una puesta en escena magistral y el mismo espíritu de innovación que dio vida a juegos como «Flashback» o «Cruise for a Corpse», se reunían en un producto sensacional, de esos que nadie se puede perder por nada del mundo.

94

3D LEMMINGS
PC CD-ROM

Quién nos iba a decir que aún no nos habíamos librado de las criaturas del pelo verde. Los lemmings volvieron, por la puerta grande y con una nueva dimensión. «3D Lemmings» ofrecía toda la adicción y calidad de anteriores versiones, con una nueva imagen, mucho más atractiva y



atrevida. Y, como en anteriores ocasiones, la dificultad marcaba la pauta.



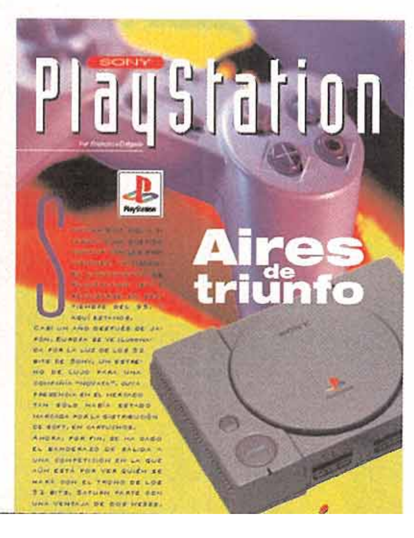

OTROS TEMAS DE INTERÉS

- TELEVISIÓN INTERACTIVA. Casi todos coinciden en que la televisión tiene la clave para el futuro del ocio interactivo. Y aquí llegaron las primeras pistas.
- FIFA SOCCER 96. Nos fuimos hasta Canadá para conseguir el mejor material sobre el desarrollo de juego espectacular.
- OCEAN. Todos los nuevos proyectos de la compañía, incluyendo el sensacional «EF 2000».
- SUPLEMENTO ESPECIAL SONY PLAYSTATION. Todo lo que hay que saber sobre el nuevo hardware de Sony, en un completo reportaje.
- JOYSTICKS. Los periféricos más espectaculares del mercado, con todos los modelos y sus precios.
- PATAS ARRIBA. Impresionantes «Bureau 13» y «Guilty», sin secretos.















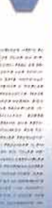
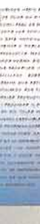
TERCERA ÉPOCA NÚMERO 9



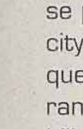
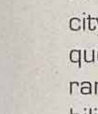
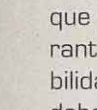
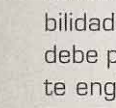
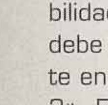
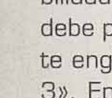
Un mes de transición. Algo más tranquilo que el resto del año, pero también lleno de temas de interés. Anticipamos lo que sería el próximo bombazo de Origin, viajando hasta LA para asistir al rodaje de «Wing Commander IV». Nuestra portada la ocupó «APACHE LONGBOW», recién salido del "horno" de Digital Integration, mientras preparábamos nuevos reportajes sobre Alias e Intelligent Games. El mercado empezaba a moverse al son de los 32 bits, aunque con cierta prudencia. Anticipamos las primeras imágenes de «Rebel Assault II», y nos afanábamos en los Patas Arriba más esperados del momento.







LOS MEJORES DEL MES

TERMINAL VELOCITY
PC CD-ROM
3D Realms desarrolló el mejor engine 3D que se podía imaginar para realizar «Terminal Velocity», uno de esos juegos con los que piensas que ya no se puede ir más allá. Espectáculo garantizado en un shoot'em up 3D que exigía habilidad como pocos, y ofrecía todo lo que se le debe pedir a un gran juego. Posteriormente, este engine se licenció a Microsoft para su «Fury 3». Entre ambos juegos se puede plantear un juego de esos de encontrar las diferencias. Premio para quien saque más de dos detalles distintos, realmente significativos. **95**

TOH SHIN DEN
SONY PLAYSTATION
Cuando anticipamos lo que sería «Toh Shin Den», muchos decían que aquello no eran más que noticias exageradas. Hasta que apareció en España.
Una técnica excepcional permitía a Takara desarrollar uno de los mejores juegos de lucha 3D de la historia, con efectos visuales nunca vistos. Toda una sensación para PSX. **90**

FX FIGHTER
PC CD-ROM
Llegó, por fin, uno de los primeros proyectos totalmente desarrollados con el "Brender" de Argonaut. El primer juego de lucha 3D para PC. El experimento fue todo un éxito, aunque no podía negarse que el tema llegará a mejorar en el futuro. Su mayor defecto, como en casi todos los juegos a estas alturas, se encontraba en el equipo ideal –Pentium, sí–, pero aún así, no podía negarse su gran calidad. **96**

THE NEED FOR SPEED
PC CD-ROM
Fue casi increíble lo que EA hizo con la versión PC de este excepcional simulador de conducción. Un programa que hacía trizas todas la utopías sobre vídeo digital, SVGA y jugabilidad. Los coches deportivos más bellos del mundo estaban reunidos en un CD sensacional, capaz de ofrecer realismo, acción y diversión a partes iguales.
La simulación ya no era sólo asunto de la aviación. **94**



OTROS TEMAS DE INTERÉS

- INTELLIGENT GAMES. Reportaje sobre una compañía casi desconocida, responsable de algunos de los proyectos de futuro más interesantes del soft mundial.
- WING COMMANDER IV. Las exclusivas imágenes del rodaje de la nueva película interactiva de Origin, contada por sus protagonistas.
- ALIAS. Compañía decisiva para la evolución del videojuego, sobre la que Mark Pammenter, director de desarrollo, nos desveló sus secretos.
- PATAS ARRIBA. «Fade to Black» y «Lost Eden». Las dos aventuras más interesantes del mes.
- SIGGRAPH 95. Una cita clave para todos los entusiastas de la imagen sintética.

















NOVIEMBRE 1995

TERCERA
ÉPOCA
NÚMERO
10

Si ya comentamos en un número anterior que SCi tenía entre manos algo grande, en Noviembre nos llegó la confirmación. «KINGDOM O'MAGIC» se llevó la portada de Micromanía, como una de las aventuras con más visos de éxito de los próximos meses. Mientras tanto, las aguas comenzaban a agitarse de nuevo. La RV doméstica se hacía realidad en España con las i-Glasses, Art Futura Show había sido todo un éxito y el ECTS empezaba a dejar claro el futuro -más o menos-. Algunos de los juegos más esperados se hacían realidad en Noviembre, y el año 95 se nos iba muriendo, poco a poco.

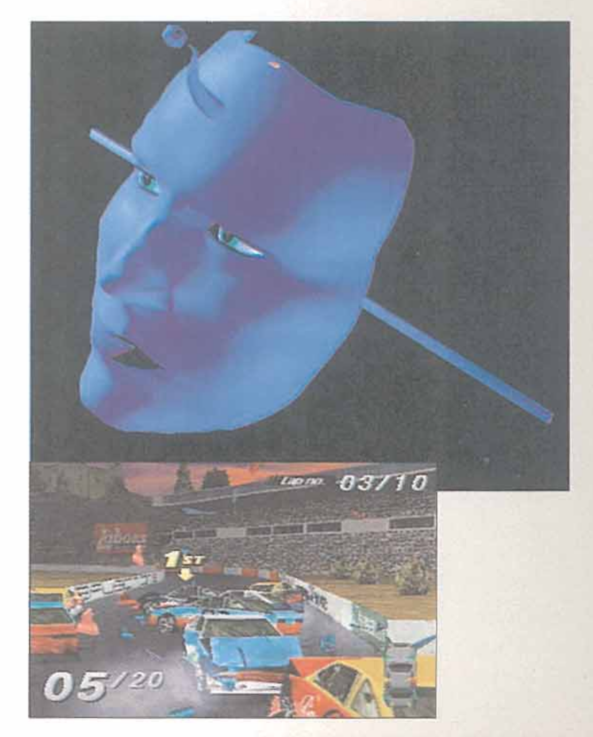
LOS MEJORES DEL MES

DESTRUCTION DERBY
SONY PLAYSTATION

Nadie nos hizo caso, pero ya advertimos que «Destruction Derby» sería un bombazo. Hasta el mismísimo Martin Edmonson nos dijo que Reflections había vuelto por la puerta grande. Pero no fue hasta ahora cuando el mundo se rindió ante uno de los más fantásticos juegos de coches de la historia.

PlayStation empezaba a ganar adeptos, y nosotros hicimos de «Destruction Derby» el megajuego del mes.

96



FIFA SOCCER 96
PC CD-ROM

Todo lo que se anticipó en el reportaje de EA era cierto. La técnica "Virtual Stadium" era capaz de todo lo que nos habían dicho, y más. Un simulador deportivo de los que hacen época, y que iba a aparecer en casi todas las versiones imaginables. Motion Capture, render, arcade y simulación para un juego de fábula, que brilló con luz propia. El fútbol hecho arte.

94





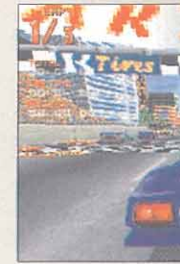
WIPE OUT
SONY PLAYSTATION

Y seguía Sony entre los mejores. «Wipe Out», como «Destruction Derby», con Psygnosis detrás, convencía a los más escépticos de que aquella pequeña máquina encerraba algo muy grande en su interior.

Y eso que, un juego de carreras, parecía no poder ofrecer nada nuevo. Menudo error. Toda una sensación que ha batido récords de ventas en todo el mundo.

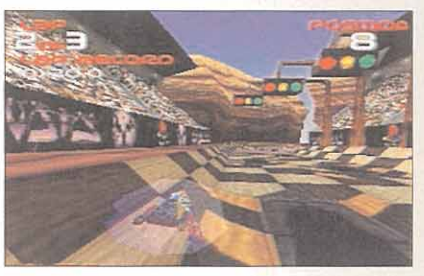
93





OTROS TEMAS DE INTERÉS

- i-GLASSES. Realidad Virtual doméstica, a precios relativamente aceptables.
- ECTS. Los momentos estelares de la última edición de la feria de Londres.
- SUPLEMENTO ESPECIAL ART FUTURA SHOW. Las mejores imágenes de la muestra.
- PATAS ARRIBA. «Commander Blood» y «Kyrandia 3» dejaron de ser un problema, este mes.







TERCERA ÉPOCA NÚMERO 11

DICIEMBRE 1995



Y se nos acabó el año. Por ello, queríamos terminar casi de manera tan espectacular como comenzó la nueva época. La mejor manera era buscar un juego diferente, nuevo y atractivo que ocupara la portada. Y todo eso lo cumplía «WING COMMANDER IV». Los mejores juegos del mes, los reportajes más espectaculares, los Patas Arriba más esperados. Había que decir adiós al 95 con una sonrisa, algo de tristeza, y un mucho de esperanza para el nuevo año. Un 96 que ha comenzado con mejor pie.









LOS MEJORES DEL MES

WORMS
PC CD-ROM

Muy pocas veces se pueden encontrar proyectos tan originales, adictivos, innovadores, bien hechos y brutalmente geniales como «Worms». Tras dos años de trabajo, Team 17 hizo realidad uno de sus más ambiciosos sueños.
La guerra, la violencia, nunca había sido tan asquerosamente divertida. Y todo, con un puñado de gusanos más duros que Rambo, dispuestos a conquistar miles y miles de ordenadores.
El megajuego del año, sin ninguna duda. **94**

SCREAMER
PC CD-ROM

Lo que parecía imposible en otro tiempo al fin ocurrió. El PC ya no envidiaría más a otros sistemas, y juegos como «Ridge Racer».
La culpa de todo la tuvieron Graffitti y Virgin, que se sacaron, así por la cara, de la manga uno de los mejores arcades de coches programados para compatibles. Un juego merecedor de un sobresaliente, en absolutamente todos sus aspectos. **90**





TEKKEN
SONY PLAYSTATION

Los chicos de Sony seguían cosechando éxitos. «Tekken», uno de los triunfadores para PlayStation en Japón, llegaba precedido de una fama bien merecida. Uno de los mejores beat' em up jamás vistos. Miles de llaves y combos, enemigos finales para aburrir, un uso casi perfecto del render en tiempo real, excelente jugabilidad, cientos de detalles técnicos de gran calidad... Si Namco tuviera que ser recordada en PlayStation por un juego, sería por «Tekken». **93**

ZOOP
PC, PC CD-ROM

Si «Tetris» creó escuela, «Zoop» es uno de sus más aventajados alumnos. La sencillez, simplicidad y una adicción de locura son las características principales de un juego destinado a convertirse en todo un éxito. Una vez que se empieza, no se puede parar.
Y eso es, al fin y al cabo, lo más importante que se le puede –y debe– exigir a cualquier programa. Sin líos, sin complicaciones, sin excesos técnicos... Todo es tan bonito, que parece hasta mentira. **92**



OTROS TEMAS DE INTERÉS

- FINAL FANTASY VII. Primeras imágenes reales de uno de los futuros juegos de Ultra 64.
- 3DO. Las últimas novedades en soft y hard de uno de los sistemas con más futuro.
- LA PUBLICIDAD EN EL SOFTWARE. Un extenso informe sobre cómo se las ingenian las compañías de software para convencernos de las excelencias de sus juegos.
- JUEGOS DE COCHES. Simuladores, arcades, etc., los mejores juegos de coches de aquellos momentos.
- ESCUELA DE ESTRATEGAS. Estrenamos nueva sección sobre uno de los géneros más carismáticos del soft.
- A FONDO. Artículos especiales sobre «3D Lemmings» y «AIV Networks».

LOS TEMAS MÁS DESTACADOS





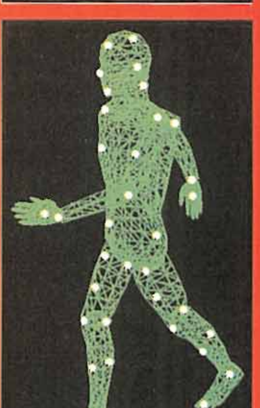
1. NUEVAS MÁQUINAS Y NUEVO SOFTWARE

Coincidió con el cambio de formato de la revista, cuando incluimos un extenso reportaje sobre lo que se iba a convertir en el hardware más potente del mercado, a pocos meses vista.

Saturn, PlayStation, Neo Geo CD, CD-i, Ultra 64, Jaguar... Todo apuntaba a que mucho antes de lo que más de uno, y de dos, se pensaba, los 32 y 64 bits sacudirían el siempre complicado mercado patrio. Y así sucedió. En Mayo, tras rondar durante largo tiempo por fuera de nuestras fronteras, Jaguar dio señales de vida.



En verano, en pleno Julio, Saturn se convertía en realidad. La ocasión merecía no uno, sino dos reportajes especiales, al ser la primera consola de nueva generación que pisaba la piel de toro. Y para celebrarlo, dos acontecimientos, CD-ROM y sorteo de una recreativa. Pero poco después, en Septiembre, llegaba PlayStation. Otra celebración.



Ha pasado el tiempo y las cosas se han calmado. El soft es mucho mejor que antes, qué duda cabe, pero se piensa que estas máquinas aún no han dado todo lo que de ellas se esperaba . Un precio algo elevado también ha tenido parte de culpa.

La expectación continúa, antes de que el nuevo mercado de 32 bits se consolide con fuerza, y en espera de la próxima generación 64. Por otro lado, la RV casera comienza a andar. Los primeros accesorios virtuales han iniciado su guerra particular. Nadie sabe cómo puede acabar todo esto, pero deseamos que siempre beneficie al usuario, que es quién, en definitiva, mantiene vivo este mundillo.

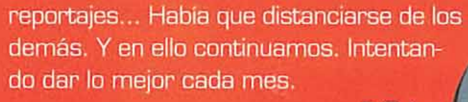
2. LAS NUEVAS TÉCNICAS

De cómo la tecnología punta influye en el mundo de los videojuegos, y el uso de nuevas técnicas de programación y diseño en los mismos, fueron los temas que se convirtieron en la punta de lanza de los diversos suplementos que se han incluido en la revista.

Desde todo lo referente al Imagina, hasta la información más detallada sobre los procesadores de Saturn, pasando por el Art Futura, o las exclusivas declaraciones de los personajes más importantes del mundo del hard y del soft. Temas que han estado unidos por un nexo común: la evolución técnica. Temas que también han sido tratados en diversos reportajes que no han estado presentados en forma de suplemento, pero tan o más importantes que los otros: Realidad Virtual, Herramientas de Diseño y Programación, el Render, los secretos de las compañías más carismáticas... Uno de estos reportajes, que parece ser causó especial interés fue el dedicado a Lucas y su imperio. Un laborioso trabajo en el que no se dejaba nada sin aclarar, sobre uno de los nombres más aclamados del fin de siglo. Claro que, con temas como estos, el trabajo casi se convierte en placer.

3. EL CD ROM

Hacía calor, mucho calor. A lo mejor esa fue la razón de que se nos ocurriera la loca idea de incluir un CD. Pero siempre pensando que el lector de Micromanía tenía derecho, no sólo a leer opiniones, sino a conocer la realidad del software más actual antes que nadie, nos lanzamos a la aventura –fue toda una aventura, os lo aseguramos–. Videos, demos, reportajes... Había que distanciarse de los demás. Y en ello continuamos. Intentando dar lo mejor cada mes.



F.D.L.



Más que el tirón y el carisma de «Star Wars» y todo lo que le rodea, más que ser un excelente arcade, más que ser uno de los primeros juegos específicamente diseñados en CD-ROM, lo que realmente hizo especial al primer «Rebel Assault» fue ofrecer una tecnología que, hasta aquel momento, no había pasado de ser un experimento en un puñado de títulos, con resultados no demasiado satisfactorios.

Vince Lee consiguió lo que nadie había logrado, escribir unos algoritmos eficaces de compresión y descompresión de vídeo, que permitían mostrar lo que era prácticamente una película de imagen real, en tiempo real, combinada con imágenes generadas por ordenador –o sea, el render que nos invade por todas partes–.

Que todo aquello funcionara de forma óptima en un 386 normalito, y con una unidad lectora de velocidad simple, es algo que hoy sigue asombrando. Pero claro, el sacrificio existía. La definición de la imagen y el colorido dejaban algo que desear.

Quizás ésta ha sido una de las razones –aparte del descomunal éxito comercial en todo el mundo– que ha impulsado a Vince Lee –de nuevo programador principal y director del proyecto– y a LucasArts, al desarrollo de «Rebel Assault II». Y, ¿qué hacer ante el reto de una segunda parte? Pues nada tan sencillo como dar al público más de lo mismo, pero con todo lo que el programa original no pudo ofrecer; esto es, más realismo y calidad técnica.

VUELVE EL IMPERIO

Lo primero que hay que dejar claro es que, desengañémonos, la originalidad en «Rebel Assault II» brilla por su ausencia. De nuevo, la esencia del western espacial que fue la película de George Lucas –buenos y malos a tiros por toda la galaxia, en mil y una situaciones y planetas diferentes– es lo que ofrece en su historia este nuevo proyecto. Y, bueno, de hecho, incluso bebe de fuentes ajenas en su argumento.

Toda la acción gira en torno al descubrimiento de una nueva arma por parte del Imperio, que pone en grave peligro la existencia de la Alianza Rebelde, y cuyos efectos está sintiendo ésta en la zona conocida como el Triángulo Dreighton –el ídem de las Bérmudas, pero en plan galáctico–. Decenas de pilotos rebeldes desaparecen en esta zona, sin dejar rastro, y sin causa aparente. Hasta que se descubre la broma de Vader y sus amigos: un mecanismo de ocultación que deja fuera del alcance de los radares rebeldes, y de la vista, estaciones imperiales, naves de asalto, cazas TIE, etc. –¿os suena de algo eso del "mecanismo de ocultación"?–.

Esto ha bastado como excusa –a nosotros, al menos, nos basta– para llevar a cabo un proyecto con el que LucasArts demuestra –una vez más– su potencial técnico y tecnológico a la hora de afrontar un nuevo programa.

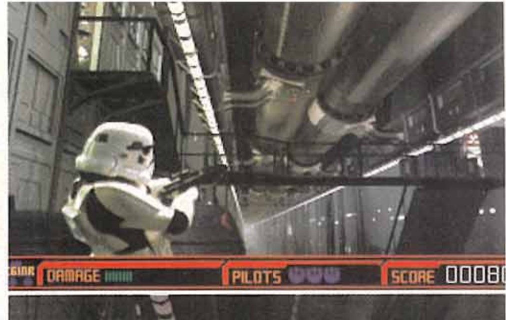
Y VUELVE EL REBELDE

De nuevo, Rookie One es el protagonista de la acción. Una acción que se desarrolla a lo largo y ancho de quince fases, a bordo de naves rebeldes e imperiales, en el interior de bases que nuestro chico recorre a pie incansablemente, en vuelos entre campos de minas y cinturones de asteroides, y todas esas cosas tan bonitas que Lucas sabe poner tan bien en imágenes. Y es que la imagen, y no otra cosa, es la piedra angular que soporta los contenidos de «Rebel Assault II».

El sacrificio visual del que se hablaba acerca de «Rebel Assault» ha pasado a la historia. Ahora, LucasArts da una lección magistral sobre técnicas de vídeo digital en CD-ROM, con explosivas escenas a pantalla completa y 256 colores, eso sí, siempre que se disponga de, mínimo, un lector de doble velocidad.

Además, la implementación de diversos modos gráficos –VGA, entrelazado y SVGA–, junto a la corrección del nivel de detalle, permite, de cualquier manera, poder disfrutar de la calidad del juego independientemente de la mayor o menor potencia del equipo que se disponga.

Y ya que hemos mencionado el vídeo, hablemos de lo que, quizá, sea el único punto original del juego. Todas las escenas de







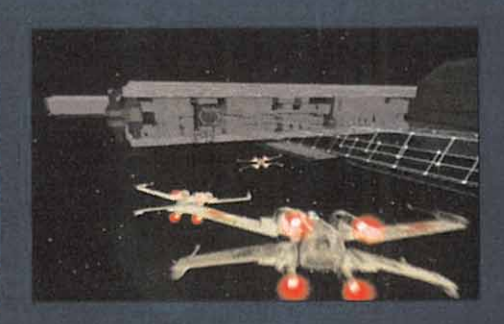
LA IMAGEN ES LA CLAVE

320 x 200, 640 x 200 –modo entrelazado– y 640 x 400. Estas son las tres opciones de «Rebel Assault II» para ajustar la potencia del equipo a la mejor imagen posible. Sin embargo, no hay por qué menospreciar una o ensalzar otra. Si bien es cierto que –no hay ni que decirlo– la resolución SVGA resulta la más brillante, el nivel de detalle alcanzado en las otras dos permite disfrutar de unas imágenes de excepcional calidad en equipos no demasiado veloces en tareas de proceso.

Como podéis comprobar, tanto en las secuencias cinemáticas de vídeo como en las fases de juego, la calidad lograda en cualquier modo gráfico es altísima. Por ello, no importa sacrificar ligeramente la resolución, en ciertos ordenadores, ya que la velocidad de la acción es lo que cuenta, y el resultado siempre será estupendo.

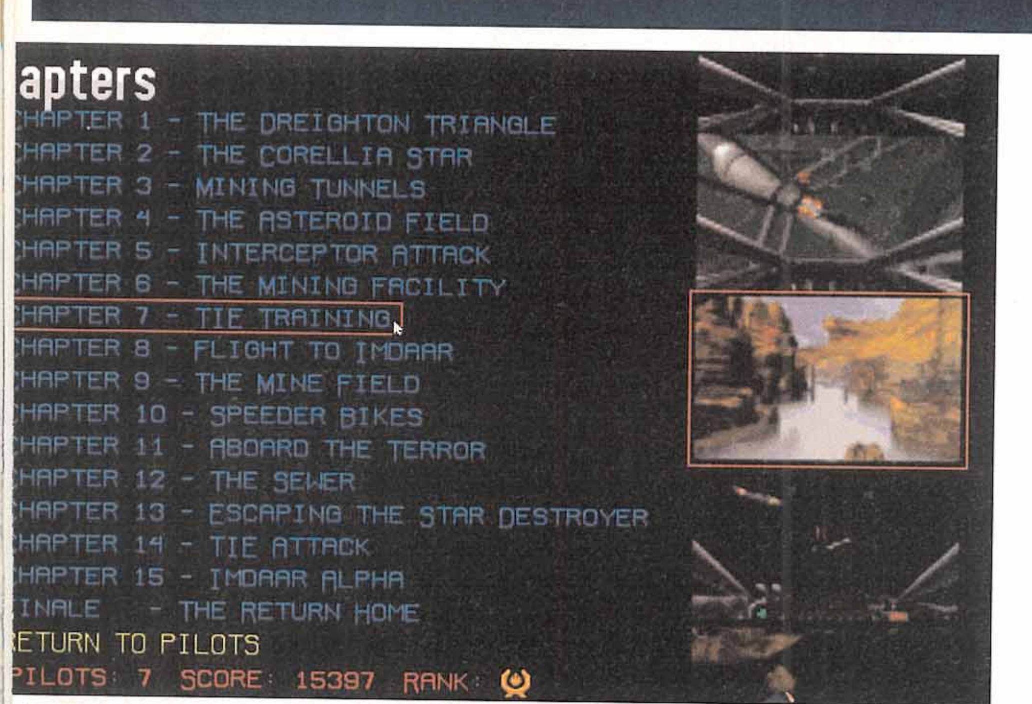












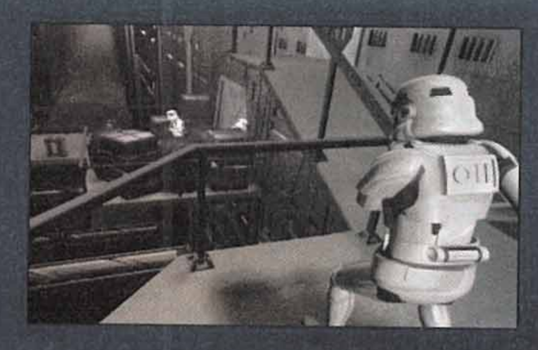
UN CAMINO ALGO CORTO

Quince niveles, como en «Rebel Assault» –recordemos que las 5 fases principales se dividían en 3 partes cada una–, componen el nuevo juego de LucasArts. Un camino que, a muchos, se nos antoja algo corto, dado el atractivo de la serie. Aun así, la opción de los cuatro niveles de dificultad alarga algo más la historia, si uno está dispuesto a acabarse –con lo que ello implica– el juego.
Como en el primer programa, los códigos de acceso han sido incluidos como vía alternativa a la "dura" tarea del juego. Códigos que transcribimos a continuación –pero sólo los del primer nivel de dificultad– para los más vagos, o los más impacientes.
Pero, al mismo tiempo, lanzamos una pregunta al aire. ¿Existirá alguna diferencia en ciertas escenas, según se juegue en un nivel de dificultad u otro? Nosotros sabemos la respuesta, pero si os queréis enterar, tendréis que hacer un pequeño esfuerzo.

vídeo que podemos contemplar en «Rebel II» –incluidas las de ciertas fases de acción, cuando el protagonista se enfrenta a pie a las tropas imperiales, pese a tener notorias brusquedades en sus animaciones– han sido filmadas exclusivamente para la realización del programa. Es decir, desde que concluyó el rodaje de «El Retorno del Jedi» en 1.982 –dejemos al margen esas películas tan tiernas, pero horribles, tipo «El Planeta de los Ewoks»– esta es la primera vez que se graban nuevas escenas con actores reales de la saga «Star Wars».
La filmación estuvo dirigida y coordinada por un viejo conocido, y todo un clásico ya en LucasArts, Hal Barwood, cuya experiencia en Hollywood resultó definitiva para acometer el proyecto –o al menos, esta parte del mismo–.

¿DÓNDE EMPIEZA LA REALIDAD?

Recordando el programa original, os vendrán a la memoria preciosas secuencias en las que el render tenía un papel preponderante. Otras, sin embargo, dejaban cierto regustillo extraño al colocar, de forma un tanto exagerada, sprites sobre fondos pregenerados. Pues bien, pese a que la perfección aún no se ha alcanzado –nada es perfecto– sí que ha desaparecido en gran parte ese defecto.



En muchas ocasiones, resulta bastante complicado diferenciar dónde empieza el render y dónde acaba la imagen real. La magistral combinación de imágenes de tan diferente naturaleza, es una constante en el juego. Baste con citar el ejemplo de las tropas de asalto. Muchos de los soldados imperiales que se ven en multitud de fases con secuencias de una acción desenfrenada, no son actores, sino modelos renderizados, ya que, de hecho, en LucasArts se encontraron con un grave problema a la hora de usar las maquetas y el vestuario original de estos personajes. Los trajes se rompían con una frecuencia inusual –los uniformes de las tropas de asalto están realizados en poliestireno–, y los especialistas no podían ejecutar bien su tarea.
Así, ¿qué puede ofrecer, en conclusión, «Rebel Assault II» al usuario, y al amante de las historias de George Lucas? Pues lo que era de esperar, ni más ni menos.



Una historia más de la saga –no muy brillante, no muy original, pero una historia «Star Wars»–, una calidad técnica sobresaliente –especialmente gráfica– que se aprovecha del enorme bagaje que Lucas tiene gracias al cine y compañías como IL&M, acción –mucha acción– trepidante, un notable nivel de adicción y una jugabilidad ajustada, pero satisfactoria.
Los defectos existentes –los hay– vienen también por la parte técnica –algunos, claro–, como los mencionados sobre las animaciones en las fases de "imagen real". Y, quizá, es algo exagerado el salto que se produce en la dificultad, del nivel "standard" al "expert". Los cuatro grados existentes –Beginner, Novice, Standard y Expert– se podrían haber reducido, ya que los tres primeros tienen efectos casi idénticos –acabarse el juego en cualquiera de ellos es una tarea que no lleva más allá de un día, como mucho– mientras el último es, digámoslo así, casi para masoquistas.



Códigos Acceso (Nivel Begginer)

- *JABBA*
- *ENDOR*
- *LACHTON*
- *BORSK*
- *KROYIES*
- *AURIL*
- *KAMPL*
- *FERRIER*
- *GALIA*
- *DENARII*
- *SADOW*
- *ONDERON*
- *ALEEMA*
- *CATHAR*
- *DOMINIS*







Para solucionar, en la medida de lo posible, los cabreos del personal, el amigo Vince Lee tuvo una idea casi genial, consistente en incluir dos modos "custom" en los que el usuario puede modificar casi todos los parámetros que controlan la dificultad, en todas y cada una de las fases del juego. Los resultados casi siempre son satisfactorios, aunque depende de la habilidad, obviamente, de cada cual. Y con esto, y poco más, se puede resumir lo que es «Rebel Assault II». El resto, lo debe descubrir cada uno. Pero si estáis buscando un programa con calidad, atractivo y diversión, no necesitáis ir más lejos. ¿Será un éxito de ventas? Nadie puede dudar algo semejante.

F.D.L.









ESTA CARA NO ME SUENA



Vamos a ver, Rookie One. Y tú, ¿de quién eres?
Se sabe que Lucas anda enfrascado en los guiones de la nueva trilogía «Star Wars», que comenzará un camino más en serio a partir de 1.997 y 1.998. Pero, como se sabe, «Rebel Assault II» ha sido la lanza que ha roto el hielo en los nuevos rodajes «Star Wars».
¿Significa esto que la cara que tenemos ante nuestros ojillos es la del protagonista de la nueva trilogía? ¿Es esto una primicia mundial?
El chico se llama Jamison Jones, y aunque su nombre no suene mucho por estos pagos, nadie sabe si su relación con Lucas terminará en «Rebel Assault II», o irá algo más lejos.
Además, el que un desconocido –para el gran público– salte a la fama de repente no es algo tan extraño en los proyectos de Lucas y, si no, a ver, que levanten la mano los que supieran de la existencia de Harrison Ford, Mark Hamill o Carrie Fisher antes del estreno de «La Guerra de las Galaxias». Huy, huy, huy, poco dedo en alto vemos desde aquí...

REBEL

LAS CUATRO PRUEBAS DE ROOKIE ONE

O como contemplar con nuevos ojos, algo ya conocido. Las cuatro perspectivas de juego de «Rebel Assault II» se mezclan e intercambian continuamente a lo largo de sus quince fases. Nos pondremos a los mandos de naves rebeldes e imperiales, correremos, saltaremos y volaremos sobre y por bases enemigas, recorreremos escenarios exteriores e interiores –a veces, muy interiores–... Y en todos y cada uno, encontraremos acción y diversión.



1. PERSPECTIVA SUBJETIVA EN VUELO

Tanto cuando pilotemos naves rebeldes –X Wing, Y Wing, Corbetas Corellian...– como imperiales –Cazas e Interceptadores TIE–, el desarrollo suele ser el ya conocido. Con el panel de mandos frente a nosotros, nuestra tarea principal es apuntar y disparar, dejando a la nave que recorra su camino de forma automática, excepto para evitar colisiones con objetos demasiado cercanos.



2. COMBATE A PIE

Estos combates también existían en «Rebel Assault». El protagonista debe alcanzar a las tropas de asalto –siempre son tropas de asalto– esquivando sus disparos, escondiéndose tras un parapeto. El enemigo suele atacar desde dos –como mínimo– o tres puntos diferentes.



3. VISTA EXTERIOR EN VUELO

Los entrenamientos con cazas TIE robados al Imperio o las carreras con las Speeder Bikes entre frondosos bosques, son dos claros ejemplos de las fases en que se utiliza esta perspectiva. Es más importante mantener un buen equilibrio general, que ser un as sorteando obstáculos en cualquier dirección. Y, como gesto de buena voluntad, ahí va un pequeño truco. Escoged, cuando juguéis estas fases, el teclado como medio de control. Después, y aunque parezca peligroso, preocupaos únicamente de manejar con cuidado el control lateral, a izquierda y derecha. Con un poco de habilidad, y aunque resulte increíble, pasar de nivel será cosa de niños.



4. PERSPECTIVA SUBJETIVA, A PIE

Si habéis jugado a «Dark Forces» –que seguro que lo habéis hecho–, la fase doce, "The Sewer", os resultará extrañamente familiar.

Aquí, poco hay que decir. Apuntad y disparad lo más rápido que podáis. Y, como curiosidad, podréis averiguar como ve la realidad un soldado de asalto imperial.

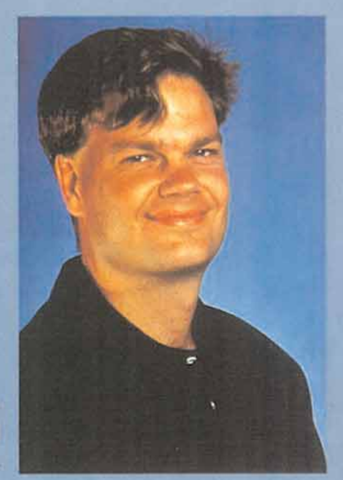
LO BUENO: ***El nuevo rodaje de material sobre la serie «Star Wars», y la grandiosa calidad del video comprimido en los dos CDs del juego que se incluyen. Y, caro está, no nos podiamos olvidar de la trepidante acción.***

90

LO MALO: ***Encontramos algún defectillo relacionado con la técnica. Otra cosa, debido a su dificultad, o se llega a hacer excesivamente corto, o resulta casi imposible el poder terminárselo.***

E N T R E V I S T A

HABLAMOS CON...
JACK SORENSEN
NUEVO PRESIDENTE DE LUCASARTS



Lleva cinco años en LucasArts, ha ocupado cargos de lo más variados en la compañía, y charla con George Lucas como quien se toma un café por las mañanas. Es Jack Sorensen, nuevo presidente de la división interactiva del imperio Lucas, con el que estuvimos charlando con respecto a lo que se cuece en LucasArts de cara al futuro. Unas breves, pero jugosas declaraciones.

MICROMANÍA: *¿Cómo se ha desarrollado tu carrera en LucasArts desde que entraste en la compañía?*

JACK SORENSEN: La verdad es que ha sido una trayectoria algo agitada.

Cuando comencé a trabajar, en 1.990, me contrataron para ocupar el puesto de Director de Operaciones. Entonces, cuando mi antiguo jefe, Doug Glen, se marchó, Kelly Flock –que a la sazón, era Director de Marketing– se hizo cargo de su puesto, Director General.

Un año después, Kelly se marchó y fue cuando me propusieron para sustituirle, también durante un año.

Durante estos dos años, el Consejo de Dirección estuvo buscando a alguien que dirigiera todo como Presidente, ya que LucasArts iba a reorganizarse como compañía independiente. El elegido fue Randy Komisar quien, quince meses después, también se marchó. A alguien se le ocurrió que yo podría sustituir a Randy, y me llamaron para que me sentara en su sillón, así que ahora soy Presidente de LucasArts, y puedo charlar a menudo con George Lucas, que preside el Consejo de Dirección.

> **"George Lucas está más involucrado hoy día en el campo de los videojuegos, que muchos profesionales de la industria del software".**

MM.: *¿Charlas muy a menudo con George?*

JS.: Bueno, depende. En estos momentos hablo con él asiduamente –una vez a la semana, como mínimo–, pero cuando se mete en labores de producción –cinematográfica– suele desaparecer durante varios meses. En esos periodos, tan sólo le veo en las reuniones del consejo.

MM.: *Sin embargo, se comenta que George tan sólo tiene un interés relativo sobre todo lo que ocurre en LucasArts.*

JS.: No, eso no es cierto. De hecho, en los dos o tres últimos meses hemos hablado con mucha frecuencia sobre los nuevos proyectos de la compañía, de cara a los próximos cinco años, para sentar las bases de los que LucasArts pueda aportar a las nuevas películas que George produzca, y cómo éstas serán utilizadas como licencias, para futuros y originales juegos.

Me atrevería a decir que, con toda probabilidad, está mucho más involucrado en el desarrollo de videojuegos, en estos momentos, que la mayoría de los profesionales de esta industria.

MM.: *¿Crees que se mantendrá en esta línea en el futuro?*

JS.: En principio, todo lo que ha hecho en LucasArts hasta la fecha es mucho más de lo que ha hecho por cualquier otra de sus compañías. Ha sentado unas bases y unos objetivos muy concretos –algunos, a muy largo plazo–. Tras esto, nos ha dado libertad para tomar decisiones propias, como compañía independiente, en el trabajo diario.

MM.: *¿Crees que existe algún producto en concreto, que haya "hecho" a LucasArts?*

JS.: Sí, estoy totalmente convencido. En los últimos tres años, dos programas nos han permitido obtener la independencia que tenemos: «X Wing» y «Rebel Assault».

MM.: *La colaboración entre IL& M y LucasArts, no ha sido muy estrecha. Pero ahora, la tecnología es cada vez más importante. ¿Implicará esto que los lazos entre ambas compañías serán más fuertes en el futuro?*

JS.: Por supuesto. Podríamos decir que, actualmente, tenemos una sinergia total. La clave de todo está en que IL&M desarrolla trabajos para medios lineales, como el cine y la televisión, con resoluciones de 5.000 líneas. Nosotros, en el mejor de los casos, disponemos de resoluciones de 640x480 puntos, y nuestro trabajo se orienta a un medio interactivo. No ha existido un momento más idóneo que éste para que ideas, proyectos y soluciones pasen de una compañía a otra continuamente.

IL&M siempre nos ha proporcionado una gran ayuda tecnológica, evitando que cometiéramos un montón de errores en los que han caído otras compañías. Pero ahora utilizamos las mismas herramientas y sistemas que ellos, como las estaciones Silicon Graphics. Es decir, podemos compartir información, proyectos, herramientas... lo que, de cara a las nuevas películas de la saga «Star Wars», va a ser enormemente beneficioso para todos.

Me

niego a decir lo mismo

todos los años por estas fechas.

Esta vez resistiré la tentación. Voy a concentrarme en participar en la reunión, en disfrutar de vuestra compañía, y así olvidaré esas convenciones humanas sobre el paso del tiempo, que casi podría calificar de ridículas. ¡Ja!

MANIACOS DEL CALABOZO

Y es que las noticias que empiezo a ofreceros no creo que puedan ser mejores. Sin miedo a equivocarme, os informo oficialmente de la publicación en España de «Dungeon Master II: Legend of Skullkeep». Ahí lo dejo, pues más de lo que he venido anticipando no se puede decir. Desde este momento queda terminantemente prohibido el acceso a este local de gente que carezca de tal clásico. Vamos a hablar mucho de él, os lo garantizo.

Pero si esta noticia es buena, la incorporación de Stonekeep a la oferta de aventuras de acceso nacional puede hasta superarla. He visto el jueguecito y tiene mucho, mucho... Entre éste y el anterior, tenemos movida para rato.

Y por si fuera poco, el también citado en estas líneas Thunderscape colabora con un JDR muy por encima de lo que nos suele ofrecer SSI en la mayoría de los sentidos. Como aspecto más destacado, así rápidamente, su automapa en tres dimensiones.

Si seguimos así nos va a dar algo. Ya sabéis que a quien ha pasado mucho tiempo sin comer no se le puede dejar darse el atracón. Pues nosotros lo mismo, vamos poco a poco. Por eso, hasta dentro de un mes no hablaré de «Lands of Lore II» ni del «Ultima IX», ni de otras cosillas...

Lo que no vamos a dejar para dentro de tanto tiempo son las intervenciones de los otros maniacos, que comienzan sin más dilación. Por cierto, parece que casi se me ha olvidado.

OTROS MANIACOS

David Sabata, desde Barcelona, es el primero en intervenir en este nuevo... en esta nueva reunión. Rápidamente, expongo sus preguntas sobre «Wizardry VII»: qué hacer para entrar en "la ciudad de las ratas"?, ¿y en "The Land of Dreams"?, ¿y para convencer al marinero de New City de que nos de una vuelta en su barco? David también contesta a una pregunta que formulaba Jesús Cuevas hace más de una año sobre cómo usar el ordenador de la policía de New City; al parecer, Jesús, necesitas unas claves que obtendrás en las ciudades de los Umpami y de los T'Rang. Más vale tarde que nunca.

Volviendo con David, plantea el dilema entre los JDRs en que desde el principio tienes acceso a casi todo el territorio –«Might and Magic III»– y aquellos en que descubres nuevos lugares conforme avanzas y resuelves enigmas –«Dark Heart of Uukrul»–. A él le parecen más realistas los primeros, pero prefiere los otros debido a que sabes, más o menos, dónde ocurren las cosas. Sinceramente, si los del primer grupo están bien realizados, su argumento suele ser mejor y te enteras de todo, en mi opinión. Pero yo también prefiero los de acceso secuencial..., y si los respalda una buena historia, entonces mejor que mejor, pero no suele ser el caso. Un ejemplo lo tenemos en «Dungeon Master II», sin ir más lejos.

Pregunta también David por una hipotética segunda parte de «Dark Heart of Uukrul». No creo que haya ni la más remota posibilidad: ¿cuántos años hace de su publicación? Los votos de David van a partes iguales a los tres JDRs que cita en su carta. –Ejercicio mental: sin releer los tres párrafos anteriores, ¿cuáles son?–.

Más de Barcelona, esta vez de un género más femenino. Se trata de Marta Alonso, quien creo ya ha escrito alguna vez. Y claro, a ver quién se resiste a sus besos de despedida. O sea que aquí está otra vez. Bueno, en serio, Marta tiene unas interesantes dudas en la Torre Blanca de «Lands of Lore». Empezando por la forma de afrontar a los fantasmas, y sin renunciar en ningún caso a la huida, es muy eficaz la espada de Esmeralda –Emerald Blade–. La ristra de palancas del segundo piso no valen más que para adornar, y ni siquiera. Y la zona del minotauro sólo sirve para dar disgustos a más de uno.

En el tercer piso hay una puerta con una cabeza parlanchina a la que no se puede entrar. ¡Bah!, tampoco es imprescindible. Las placas cercanas abren y cierran, alternativamente, un hueco en la pared del sur que te llevará a un interesante tesoro. Pero lo más acuciante para Marta es cómo conseguir el famoso cáliz para la

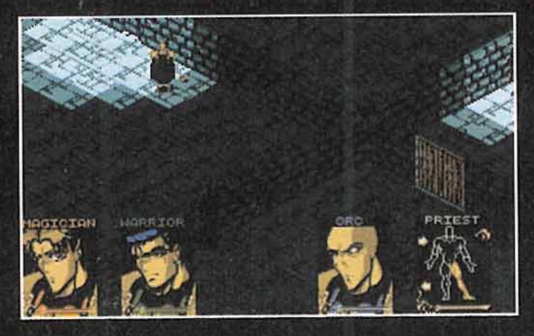
pócima. En fin... por cierto, querida, mucho besito por aquí y por allá, pero se te ha olvidado votar. ¡Qué lástima!

Pasamos a escuchar a César Gayo, de Madrid, que confirma nuestra impresión de que en el extranjero hay más oferta de JDRs que aquí. En concreto, habla de Irlanda. César quiere hablar de uno de los ilustres ausentes oficiales de nuestro país, «Arena: The Elder Scrolls» –cuya segunda parte está a punto de publicarse en el extranjero–. "Tiene visión frontal, tridimensional, con gráficos regulares y ambientación excepcional. El territorio es amplísimo –quizá demasiado, según mis noticias, perdona que interrumpa–...". César continúa explicando el sistema de combate, el de magia y el de generación de personajes, el argumento –lo peor, en su opinión– El Menzoberranzan le ha gustado mucho más: "es un cacho pedazo de JDR como pocos".

Pero vamos ya con sus preguntas. En «Ravenloft», ¿cómo puedo abrir la primera puerta con cerradura de la tumba del guerrero elfo? En «Clouds of Xeen», tiene más: ¿cómo acceder al segundo piso de la torre de Darzog?, ¿cómo destruir la máquina de Asp?, ¿cómo obtener el permiso de obras para la 3ª parte de Newcastle? Finalmente, en «Pagan», ¿qué ramitas hay que llevar a Vividos para completar la primera tarea de los nigromantes?







Contestemos, pero para mayor divertimento, las respuestas irán en otro orden que las preguntas.

Te lo dará Artemus una vez rescates a Crodo. Hay muchas debajo de los árboles, en concreto de uno que hay en la parte noreste de la ciudad, con un fantasma en las proximidades. Por las escaleras... sin problemas. Podrás acercarte a ella si colocas las bolas que rodean al pozo en los colores siguientes: rojo al Noreste y al Sudoeste, y azul en las otras dos. No tengo ni idea, y la paso a los restantes maniacos.

¿Qué tal Marta?, ¿sufriendo? En fin, para que veas que no soy tan malo, todo se solucionará si haces lo correcto nada más entrar. ¿Te acuerdas de cierto pergamino que ponía "Ring to enter"? Ten cuidado en cómo lo traduces. Si quieres más datos, ya sabes que no basta con besos.

Cierra la sesión Eduardo Gracia, de Madrid, con una buena retahíla sobre «Veil of Darkness». Pero al menos son fáciles. Antes de eso, me dice que le gustan juegos del estilo del citado o de «Al-Qadim», y pregunta si le gustaría con estas premisas «Shadowlands». Hombre, pues seguro: pero es más tétrico –menos colorista– y difícil. Vamos, que es un juego para machotes.

Abordemos sin resquemor tu problemática. Para dar forma humana al arbolito, el proceso no es especialmente agradable. Lo primero es quemarlo y coger sus cenizas; ahora, en el monasterio, igual encuentras voluntarios para resucitar al muerto a partir de sus rescoldos. Las pruebas que necesitas dar al gobernador son tres, nada de un montón: la camisa rasgada, la botella de vino vacía y el perejil, una vez sepas para qué sirve. El fabricante de velas te venderá –aquí nadie regala nada– unas velas cuándo las necesites, no te preocupes. Y a la mudita prueba a hablarla de un tal Andrés. Te dejo ya, con esto, entretenido, espero. Los votos de Eduardo también se reparten "a pachas" entre «Al-Qadim» y «Veil of Darkness».

Miro el reloj y, vaya por Dios, otro mes que pasa sin el rincón del maniaco novato. Desde luego, esto es muy poco serio. En la próxima reunión, empezamos por ahí, y seguro que no se nos olvida. Si es que los veteranos sois la leche. Mucha novatada y mucha bromita, pero luego no dejáis que les vayamos enseñando.

Y como veis, no me he acordado para nada durante la reunión de que os tenía que felicitar el año nuevo. Lo veis, con un poco de disciplina es posible eliminar las absurdas imposiciones humanas. Y ni siquiera siento la necesidad de desearos que entréis con buen pie en 1.996 ni cosas por el estilo. No hay que ser débiles.

Ya me despido, lo voy a lograr. Feliz añ... ooops, el próximo mes, más.

Ferhergón

CALABOZOLISTA

Quizá esta sea la última ocasión en que uno de los juegos que forman esta lista sea uno de nuestros preferidos: la llegada de «Dungeon Master II» y de «Stonekeep» será el causante de tal situación, no cabe duda.

Y para esta ocasión «Might and Magic III» ha desbancado al inamovible en los últimos meses «Lands of Lore», que cae hasta el tercer puesto, superado también por «Pagan», incombustible.

Claro que para duración, la del quinto, que encima repite podium. Y el último del grupo, en mención que no en lugar, es «Clouds of Xeen». Diciembre será movido. Que tiemble nuestro justo número uno en su trono.

LISTA DE CLASIFICACIÓN PARCIAL:

1.- Might and Magic III: Isles of Terra
2.- Ultima VIII: Pagan
3.- Lands of Lore
4.- Might and Magic IV: Clouds of Xeen
5.- Shadowlands

NOTA IMPORTANTE Para participar en esta sección sólo tenéis que mandarnos una carta a la siguiente dirección: Micromanía, C/Ciruelos 4, 28700 San Sebastián de los Reyes, Madrid. No olvidéis indicar en el sobre **SECCIÓN MANIACOS DEL CALABOZO**

THE DIG



El nombre de LucasArts –antes Lucasfilm– lo es todo en el campo de las aventuras gráficas, como lo avalan las diez aventuras gráficas que han realizado hasta el momento. Todas y cada una de ellas han sido un éxito de ventas y crítica, convirtiéndose todas desde la primera –«Maniac Mansion»– en obras de culto para todos los aventureros del mundo. Corrían los tiempos de «Loom» y «The Secret of Monkey Island» –allá por el año 1.990– cuando se comenzó a gestar la idea de «The Dig».

LUCASARTS
Disponible: **PC CD-ROM, MAC CD-ROM**
V. Comentada: **PC CD-ROM**
AVENTURA GRÁFICA

EXCAVARÁ EN TU

Desde que se tuvo conocimiento de su existencia, «The Dig» ha sido considerado como un proyecto grandioso. No en vano, cuenta con la colaboración del mismísimo Steven Spielberg. Pero no es sólo eso, ya que en el juego intervienen también la IL&M –Industrial Light & Magic– en la creación de diversos efectos especiales, y el escritor de sci-fi Orson Scott Card que ha tomado parte en la creación de los diálogos. Otros nombres propios son los de Robert Patrick –actor que encarna a T-1000 en «Terminator 2»– que da voz al protagonista, y Richard Wagner –el famoso compositor–, cuyas composiciones se han adaptado para hacer la soberbia banda sonora. Con «The Dig» la aventura gráfica alcanza sus cumbres más épicas con este título que coloca el listón de LucasArts un poco más alto, cada vez más para muchos de sus competidores.

Como es norma en la factoría Lucas, el argumento es una de las partes más importantes del juego, y como tal no se han escatimado esfuerzos en realizar una historia que cautive y atraiga al jugador. Con aspectos dramáticos, aunque no exento de humor, mantiene una línea seria y reflexiva alejada de la risa fácil de juegos anteriores. Por lo cual, como podréis imaginar, la ambientación es uno de los puntos fuertes de un sólido «The Dig».

UN JUEGO CON HISTORIA

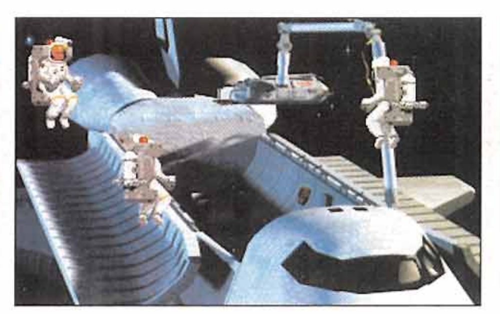
Ahora que «The Dig» está, por fin, en nuestras manos, se disipa el aura de misterio que lo había cubierto durante mucho tiempo como el juego que nunca se iba a terminar. Esto le convierte en algo más atractivo y apetecible, pero también le pone en el compromiso de que esos cinco años de espera hayan servido para crear un gran juego, con la dificultad añadida de competir con su predecesor en el tiempo: «Full Throttle».

Pero en «The Dig» no hay motos ni macarras, pues su acción se sitúa en uno de los marcos preferidos de Lucas: el espacio. En pocas palabras, un asteroide está a punto de colisionar con la Tierra, por lo que se manda un grupo de astronautas a sacarlo de su órbita para evitar el choque; pero cuando están en ello, suceden unos acontecimientos que les llevan a un planeta desconocido; y en él comienza su gesta para conseguir regresar a la Tierra.

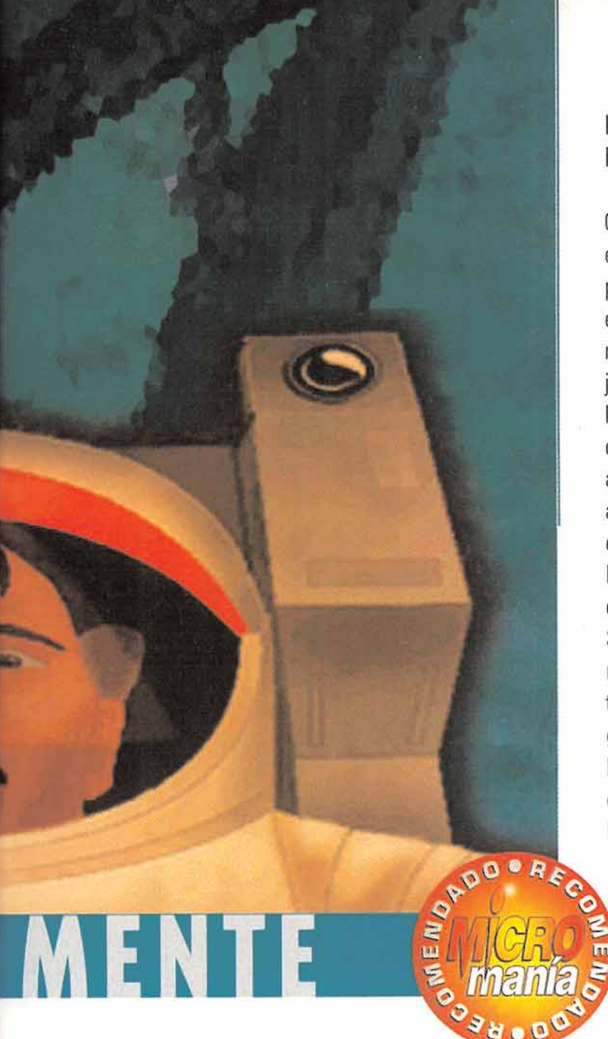
El primitivo SCUMM ha alcanzado su estado de máxima simplicidad con un sólo cursor que sirve para realizar cualquier acción. Desaparecen las frases y los iconos. Con el mismo puntero nos desplazamos, cogemos objetos, hablamos con los personajes y gestionamos nuestro inventario,











en el que destacan la lupa con la que examinaremos las cosas, y un transmisor para comunicarnos con los miembros de nuestro equipo. Sí, hay varios personajes involucrados en el juego, aunque nosotros sólo manejamos al comandante Boston Low y los demás nos ayudan en diversas situaciones.

La dificultad que exhibe «The Dig» no es exagerada, conforme a la filosofía actual de LucasArts de hacer aventuras que entretengan al jugador, sin llegar a exasperarle por que se ha olvidado un objeto crucial en la primera pantalla y no puede volver allí. La solución al atasco está ahí, sólo hay que discurrir un poco, y sin preocuparse de que te puedan matar. Atención a los constantes diálogos entre los personajes, a las profusas secuencias animadas, y a los numerosos puzzles que forman los recovecos de una buena historia. Los primeros y los últimos son las claves del juego.





EXCAVAR HACIA EL FUTURO

Con «Full Throttle» dieron inicio a una etapa en la que sus aventuras están marcadas por la excelencia gráfica, con constantes escenas cinemáticas –realizadas con su herramienta Insane– que convierten el mero juego en espectáculo. Se prima una ambientación sublime sobre todas las cosas conseguida mediante decorados cuidados al detalle con efectos y movimiento, que son acompañados por la calidad de sonido que el sistema iMuse puede proporcionar.

Las 200 localizaciones –muchas de ellas con scroll– se han realizado en perspectiva 3D por la que se mueven personajes planos creados a mano y posteriormente digitalizados. Cada pantalla mantiene unos registros básicos de coherencia con la realidad usando sabiamente luces, sombras y otros efectos. Estas características ambientales hacen cambiar los gráficos de los personajes según se desplazan por decorados iluminados o en sombras.

En Lucas han querido que jugar a «The Dig» sea una experiencia gratificante, que despierte emociones en el jugador/espectador. Ello no se consigue sino siendo espectaculares. Es el porqué de las escenas cinemáticas y los diálogos hablados, con textos en castellano, que engrandecen tremendamente el código, pero que crean la condición de excelencia que buscan. Esto supone un reducción drástica de la vida del juego que ve acortada su longitud con respecto a otras aventuras gráficas, aunque aumentado su gameplay, con el precedente ya conocido de «Full Throttle».

De todas formas, «The Dig» es un gran paso adelante hacia el equilibrio entre jugabilidad máxima y gran cantidad de horas de juego. Es por esto que todos los aventureros, hasta el más exigente, sabrán degustar la última maravilla de LucasArts durante bastante tiempo. Seguro.

C.S.G.



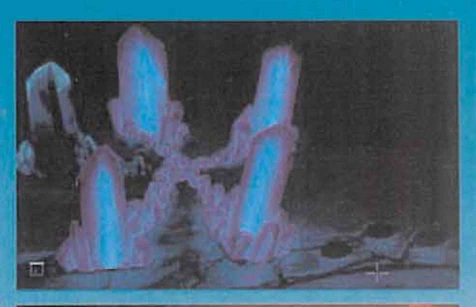
***LO BUENO:* LucasArts demuestra con «The Dig» que sabe hacer juegos muy divertidos, pero al mismo tiempo con un planteamiento serio y a veces inncluso dramático.**

92

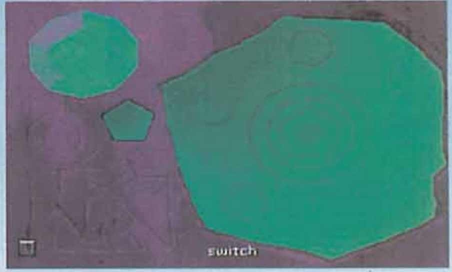
***LO MALO:* Los cinco años de tensa espera en que, por unas causas y otras, nos ha tenido el juego hasta su lanzamiento.**

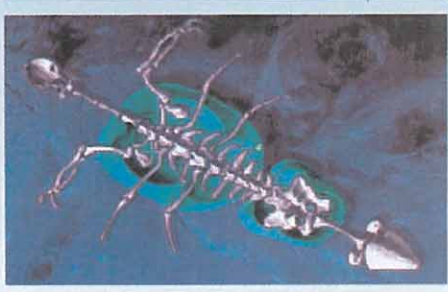
QUE TRABAJEN LAS NEURONAS

Nuestra materia gris se va a ver sometida a unas cuantas pruebas mientras juguemos a «The Dig», ya que los enigmas cerrarán con frecuencia nuestras posibilidades de avance. Pero que nadie se preocupe, sólo hace falta pensar un poco, no dejar de examinar sistemáticamente todos los objetos, y actuar en consecuencia. Más que limitarse a proporcionarnos el uso de objetos en lugares concretos, las aventuras de LucasArts siempre han tenido abundantes puzzles y pruebas de ingenio enmarcadas en la historia. Estos enigmas animan y ensalzan nuestra misión de exploración y recorrido aventureros con toques de intriga que siempre resultan agradables. Y mucho más en «The Dig», pues son más numerosos que en anteriores aventuras de esta compañía, y también más ingeniosos. Adjuntamos un breve ejemplo de los mismos para que os vayáis haciendo una idea de lo que os vais a encontrar: básicamente, formas geométricas, colores y puzzles.











LAS POSTURAS

BERMUDA SYNDROME

El equipo de programadores de Century Interactive y BMG han puesto en la calle, por fin, su primer programa. Después de quedar gratamente sorprendidos por las primeras imágenes que pudimos contemplar de él en el ECTS londinense, ahora tenemos la oportunidad de disfrutar de «Bermuda Syndrome» al completo.

CENTURY INTERACTIVE / BMG
Disponible: **PC CD-ROM**
AVENTURA

PESADILLA PREHISTORICA

Una aventura para Windows que, aunque a todos nos recuerde en algún momento a producciones del estilo «Flashback» o «Prince of Persia», destaca por lo elaborado de sus escenarios así como por las sorprendentes animaciones de sus personajes.

Vamos a ver en las siguientes líneas lo que nos tiene reservado la pesadilla prehistórica más vistosa de todos los tiempos.

La verdad es que echábamos de menos juegos como éste. Programas que recuerdan otra época, en la que, si bien la técnica de creación de videojuegos no estaba tan desarrollada como la actual, en todas las producciones le podía apreciar la mano experta del grafista. Casi se podría decir que eran auténticas obras artesanales, en las que el objetivo siempre era uno: avanzar en la aventura, aunque sólo fuera por poder ver otra pantalla más.



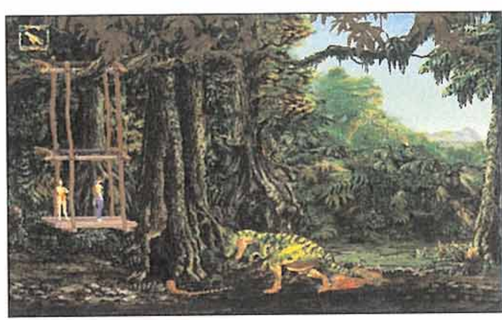
Gracias a la enorme cantidad de "frames" que se han diseñado –a mano, nada de técnicas sofisticadas– para las animaciones de Jack, el protagonista de «Bermuda Syndrome», veremos a éste realizar multitud de movimientos: correr, saltar, agacharse, dar volteretas, disparar o nadar, son sólo algunas de las habilidades de nuestro atlético héroe. Y todo ello con una suavidad sorprendente. Algo así como lo visto en «Prince of Persia», pero con muchos más colores y mucha más variedad de acciones. Aunque hay una que no nos gusta demasiado: en la última instantánea podéis ver a Jack ¡fumando! Sí, porque cuando dejamos descansar a nuestro protagonista durante un rato, veremos cómo saca un cigarrillo, lo enciende y, acto seguido, empieza a echar humo. Si no acaban con él los dinosaurios, a buen seguro lo hará el tabaco. ¡Mala costumbre Jack!

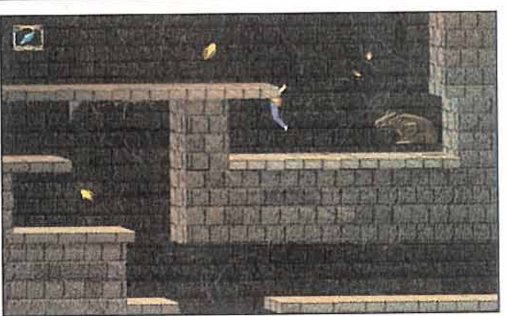
SOBRE EL TRIÁNGULO DE LAS BERMUDAS

La aventura de «Bermuda Syndrome» comienza a bordo de un bombardero de la 2ª Guerra Mundial. Jack, el protagonista, sobrevuela en formación el fatídico triángulo de las Bermudas, cuando, de repente, su escuadrón es sorprendido por el enemigo y el avión de Jack es derribado. En ese preciso momento, todo cambia, ya que cuando nuestro amigo está a punto de estrellarse, una de las alas de su aeroplano sesga la cabeza de un Tiranosuarus Rex que está a punto de devorar a una joven nativa. Aún tiene tiempo de salvar su vida gracias al paracaídas, pero termina colgado de las ramas de un árbol en medio de una espesa jungla plagada de dinosaurios, justo al lado de la chica que ha estado a punto de ser sacrificada. Después del shock que supone viajar hacia atrás en el tiempo, Jack consigue descolgarse del árbol gracias a su cuchillo, y después de deshacerse de un nativo que intenta acabar con él, rescata a la chica. Al rato, averigua que se trata de la única hija del rey de la comarca, y junto a ella, intentará encontrar el camino de vuelta a casa.

UNA JUNGLA MUY CUIDADA

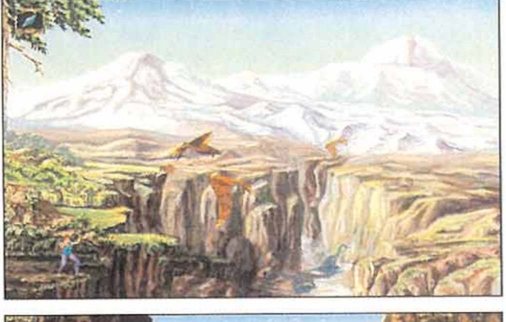
Este es el sugestivo argumento de «Bermuda Syndrome», y a través de él nos veremos inmersos en una trepidante aventura repleta de monstruos prehistóricos, trampas, laberintos, y situaciones que deberemos resolver con grandes dosis tanto de astucia como de habilidad y rapidez de movimientos. Además, y como en toda buena aventura que se precie, nuestros dos protagonistas tendrán la oportunidad de recoger y utilizar objetos como armas, joyas que activan extraños teletransportadores, canoas, lianas, etc. Y tratándose de un caso de supervivencia en un lugar plagado de bestias, no tendrán más remedio que recurrir a las armas para deshacerse de sus casi siempre descomunales enemigos. Así, Jack tendrá que demostrar su pericia en la utilización de cuchillos y rifles, sin descuidar en muchos casos la munición que consume, a la vez que su nivel de vida, representado siempre que queramos en un pequeña ventana en la parte superior de la pantalla.





Las acciones de nuestros protagonistas no se reducen sólamente a las ya citadas, porque, si por algo se caracteriza «Bermuda Syndrome» es por las asombrosas y suaves animaciones que los diseñadores del juego han imprimido a todos los personajes de la aventura: desde los movimientos del mismo Jack hasta los de su compañera o los de todos los dinosaurios que pueblan la jungla de «Bermuda Syndrome» han sido cuidados hasta el más mínimo detalle. No en vano, estas animaciones han sido realizadas manualmente, es decir, todos los "frames" que conforman las animaciones han sido "pintados" uno a uno a mano para conseguir unos resultados realmente espectaculares. Igualmente, los decorados que recorreremos durante todo el juego, –más de 250 localizaciones diferentes– son auténticas obras de arte, llevadas a cabo en acuarela y luego digitalizadas para pasarlas al ordenador. Un árduo trabajo cuyos resultados, nada más empezar a jugar, saltan a la vista.

El primer programa de Century Interactive y BMG, lo podemos decir ya, es un éxito. Y lo es porque conjuga a la perfección una serie de ingredientes







–buen argumento, dosis precisas de acción, habilidad y estrategia, gráficos y animaciones muy cuidadas...– que hacen que ponerse en la piel de Jack y sumergirse en la selva prehistórica, sea poco menos que una gratificante experiencia para los sentidos –incluyendo el oído, ya que con el CD del juego se incluye otro con la banda sonora completa–. Y eso sin recurrir a demasiadas florituras técnicas

Podríamos llegar a decir que «Bermuda Syndrome» es uno de esos juegos que demuestran que con un poco –bastante– de imaginación y gran sentido estético se pueden conseguir pequeñas joyas jugables para ordenador.

LO BUENO: ***Todo lo relacionado con el apartado gráfico del juego, destacando los fondos y las animaciones de los personajes, sin dejar de lado el sonido y una dificultad bastante ajustada.***

90

LO MALO:
Su parecido con otros juegos, tanto en su planteamiento como en alguna de las acciones de los personajes. De todas formas, todos estos aspectos se ven sustancialmente superados.

F.J.R.





EL PENÚLTIMO CALABOZO

SÍ, YA SÉ QUE PARECE QUE YA HAYAMOS HECHO MILES DE PUNTOS DE MIRA DE ESTE JUEGO, PERO OS ASEGURO QUE ES EL PRIMERO. LO DEMÁS ERAN AVISOS DE QUE SALÍA O DE QUE DEJABA DE SALIR. SE HA HABLADO MUCHO DE ESTE JUEGO YA, PERO ESTE ES DE VERDAD SU COMENTARIO. EN SERIO.

INTERPLAY
Disponible: **PC CD-ROM**
JDR

STONEKEEP

Interplay ha jugado con la afición hasta casi agotar su paciencia en lo referente a esta obra que nos presenta. Sinceramente, no me creo que haya salido; pero lo he visto con mis propios ojos y he jugado con él. Os prometo que es de verdad. Y de una buena verdad.

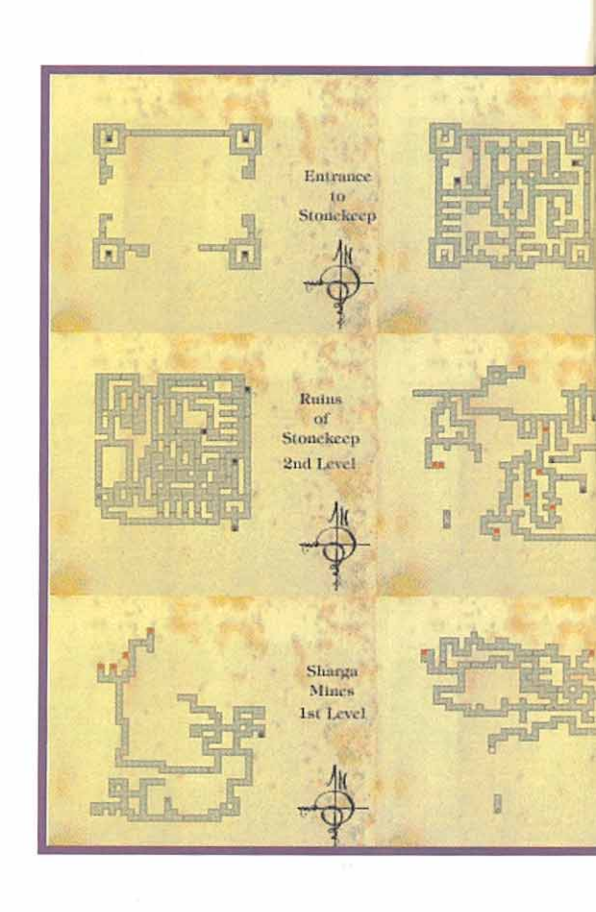
Ahora lo tópico es decir: "pero ha merecido la pena esperar". Sin embargo, yo no lo voy a decir: lo voy a escribir. Sí, ha merecido la pena esperar. Abramos apetito poco a poco.

Stonekeep era una ciudadela humana. Un día, como cualquier otro, sus pacíficos habitantes se dedicaban a sus labores, cuando apareció el malo de la película, el Shadowking, y se los cepilló a todos de un plumazo y encima hundió la fortaleza en un abismo. A todos menos a Drake, claro, personaje cuyo papel asumiremos nosotros. Bueno, pues esto que contado así parece un poco aburrido y prosaico, esperad a que os lo cuente Interplay en la introducción a este juego... vais a flipar. Pero entremos ya en carnaza... a jugar.

UN INTERFACE AMIGABLE

El juego se desarrolla, al menos al principio, en las ruinas de Stonekeep. Para ello, se ha optado por una visión tridimensional en primera persona, con movimiento discreto –mapa cuadriculado, para entendernos–, pero de scroll continuo. Dicho scroll es excepcionalmente suave y hace que toda la aventura transcurra con fluidez. La suavidad se hace más meritoria si tenemos en cuenta la altísima calidad de los gráficos del escenario en que nos movemos. Sorprendentemente, no podemos desplazar al héroe con el ratón, siendo forzoso usar el teclado.

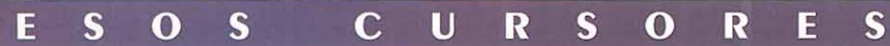
Un primer punto de elevada originalidad es la forma de acceder al inventario y, más aún, a nuestro héroe. Para ello, los diseñadores del juego se han inventado el espejo mágico. Así, cuando queremos poner un arma en la mano de Drake, haremos que aparezca el espejito, y podremos











E S O S C U R S O R E S



Gran parte de la culpa de que este juego sea manejable y adictivo es el excelente diseño del interface para permitir que el jugador se limite a concentrarse en la aventura y no se tenga que preocupar de nimiedades como coger objetos o tomar notas. Se nota que es aquí donde más tiempo ha ido en el diseño del juego.

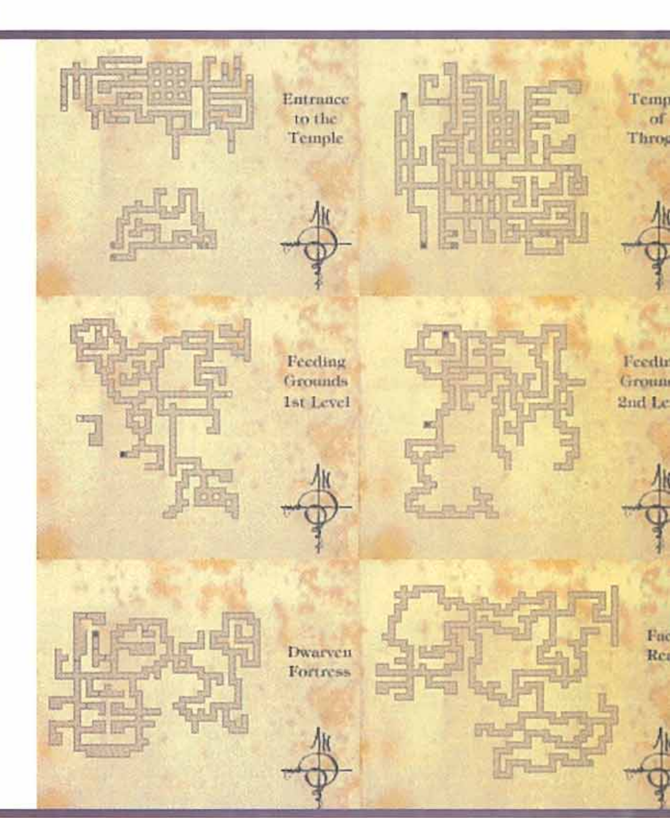
Y eso se traduce en las formas que toma el cursor según las cosas que se pueda hacer en el elemento de la pantalla sobre el que está situado. Por ejemplo, si es un ojo, quiere decir que podemos leer el letrero señalado.

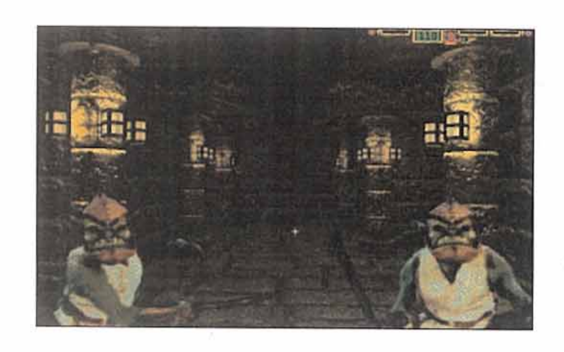
Pero la mayor parte de las veces es una mano en distintas posturas. Así, si se coloca sobre un objeto, tal mano hará gestos de cogerlo: si pulsas al botón izquierdo del ratón se quedará en la mano; si pulsas al derecho, se colocará automáticamente en el inventario, con otras de su género o en su contenedor más adecuado. Como veis, se acabaron las reorganizaciones de inventario tan necesarias cuando llevamos muchas cosas.

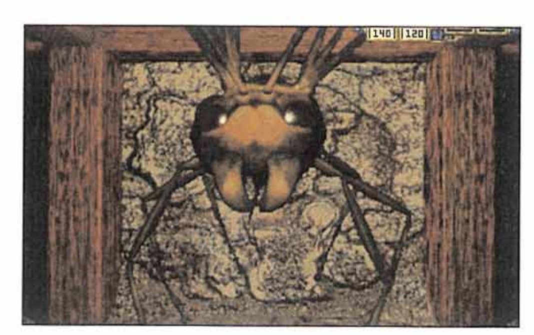
Si pasas la mano por un cofre hará el gesto de abrirlo; si por un botón, el de pulsarlo, y si por una fuente, el de llevarse agua a la boca.

Otras veces el cursor tiene forma de estrella, y apunta al lugar en que dará nuestra arma si la usamos. A continuación, se encoge, y no podemos pegar de nuevo hasta que se ensanche. Y cuando nos metemos en el diario, ya la variedad de formas se multiplica: mano pasando una página, pasando varias páginas, pluma..., todo pensado para que no nos compliquemos la vida pensando cómo hacer algo, sino que lo hagamos directamente.

No me resisto a añadir un detalle que reafirma el interés de los diseñadores por hacer un juego de fácil manejo: se usa el botón del medio del ratón. El primer juego que conozco que lo utiliza.







ver nuestro careto. Según donde queramos poner el objeto, Drake –nuestra imagen– acercará el cuerpo, una mano o la cabeza. Aunque el sistema puede resultar algo complejo a primera vista, resulta de gran sencillez y espectacularidad en cuanto te acostumbras.

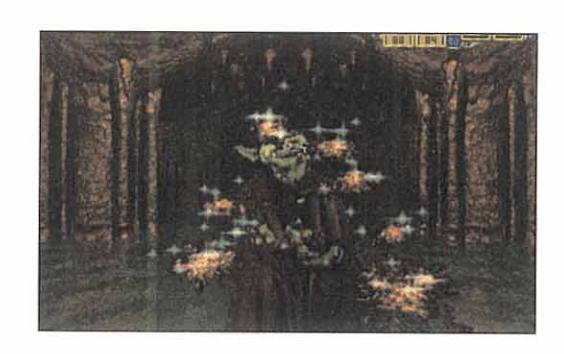
El sistema de combate es en pseudo-tiempo real, con cada botón del ratón controlando una mano del héroe –y, por tanto, el arma en ella enarbolada–. Digo lo de pseudo porque al acceder al inventario se paraliza la acción. Inventario que, por cierto, llevamos en un pergamino mágico.

El tercer componente del sistema lo constituye el diario –Journal–, que encontraremos en cierto punto de la aventura. En sus páginas se recoge toda la información que precisamos saber para llevar a buen puerto la aventura. Como estadísticas de Drake –fuerza, agilidad, habilidades con distintas armas...–, pistas que vamos escuchando, objetos que vamos recogiendo y, por supuesto, el inevitable mapa automático en el que, cómo no, podremos hacer las anotaciones que juzguemos convenientes. También podremos hacerlas en los objetos y mantener un listado de todos aquellos datos que sean de interés.

Además hay un apartado en el Diario para las runas de magia. Para realizar hechizos necesitaremos las citadas runas, junto a los llamados "Runecasters", especie de estacas en los que se colocan las runas y que contienen maná, que se gasta al usar el hechizo, por supuesto. Las runas pueden ser de cuatro tipos, pero no entro más en ello.

Por cierto, las estadísticas, el nivel del personaje, sube con la práctica. Cuando va realizando acciones –usar un arma, caminar...– va mejorando en su desempeño y sube su nivel, lo cual está fuertemente inspirado en «Dungeon Master», cuya influencia se deja notar en otros muchos aspectos.

Los incentivos del juego son los monstruos, por un lado, y los enigmas, por otro. Los primeros son bastante espectaculares; aunque suelen estar digitalizados, a



mí me gustan más los dibujados, como los gusanos del segundo nivel. Son bastante duros de pelar, os lo aseguro, todos ellos. En cuanto a los enigmas, se basan en los típicos botones, puertas cerradas y agujeros. Parece haber poca interacción con NPCs.

F.H.G.



LO BUENO: La rapidez y fluidez con que se desarrolla todo el juego, en un escenario de gran calidad gráfica, gracias al ingenio con que se ha tratado su interface con el jugador.

90

LO MALO: Pocos elementos realmente novedosos, para lo que cabría esperar de un juego que lleva tanto tiempo dando vueltas.

NUESTRA OPINIÓN



Stonekeep destaca fuertemente por sus gráficos como a nadie se puede ocultar a la vista de las pantallas que acompañan al artículo. Tanto a nivel de escenarios, como de monstruos y de objetos, la realización es excelente. Y lo mismo se puede decir de los movimientos, sea del personaje o de los monstruos, estén ellos sacudiendo o siendo sacudidos por nosotros.

El sonido es excelente, en cuanto a la música y los efectos sonoros, consiguiéndose una buena y tétrica ambientación muy apropiada. Lo mismo cabe decir de las voces digitalizadas, en principio en inglés, pero con la posibilidad de subtitularlas.

No aparecen elementos de excesiva originalidad, a excepción del ya descrito sistema del espejo mágico, pero todo esta impecablemente realizado, con un sinfín de detalles en los que se profundiza conforme se va jugando.

Para hacer un resumen, «Stonekeep» es un juego de un nivel elevadísimo, un juego que fluye y se deja jugar y disfrutar fácilmente. Eso sí, cuando te engancha no te suelta.

MISIÓN URGENTE

DESTINATARIO: Todos los lectores de MICROMANÍA

REFERENCIA: Detectados intrusos aliens

TEXTO: Dos alienígenas se han infiltrado en este concurso STOP se pueden identificar muy fácilmente porque siempre mienten STOP un equipo de redactores de MICROMANÍA les ha hecho unas sencillas preguntas STOP Rogamos intente identificarlos.

BONIFICACIONES: Aquel que logre identificar a tiempo a los intrusos será enviado a una nueva MISIÓN a CERLER en el Pirineo Aragonés con un amigo para aprender a esquiar y detectar posibles aliens en la nieve STOP no se retrasen STOP

PC CD-ROM PHILIPS

Hemos recibido a través de ERBE esta extraña nota y les hemos plantado a los tres personajes unas preguntas sobre ALIEN ODYSSEY. Aquí tienes sus respuestas. ¿Quieres colaborar en esta misión? Pues no te duermas, el primer ganador será enviado en misión urgente a CERLER, al Pirineo Aragonés, con un acompañante de su elección, para aprender a esquiar. Otros 10 afortunados recibirán el juego ALIEN ODYSSEY y una gorra de esquí del juego.

	ALIEN 1	ALIEN 2	ALIEN 3
1.- ¿Qué equipo de desarrolladores ha hecho posible ALIEN ODYSSEY?	Cosmonaut	Argonaut	Astronaut
2.- ¿Cómo se llama el protagonista de ALIEN ODYSSEY?	Psaph Aval	Psaph Abal	Pasph Abal
3.- ¿Y cómo se llama el planeta del protagonista?	Armoury	Taola	Oak Planet

BASES CONCURSO ALIEN ODYSSEY

1. - Podrán participar en el concurso, todos los lectores de la revista MICROMANIA que envíen el Cupón de Participación a la siguiente dirección: HOBBY PRESS,S.A.; Revista MICROMANIA ; Apartado de Correos 400; 28100 Alcobendas (Madrid). Indicando en una esquina del sobre: «CONCURSO ALIEN ODYSSEY»

2.- De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas, se extraerá una primera, cuyo remitente será premiado con un viaje de esquí de una semana para dos personas a la estación de Cerler, en el Pirineo Aragonés. A continuación se extraerán 10 cartas más, que ganarán, cada una, el juego ALIEN ODYSSEY (versión CD-ROM) y una gorra de esquí de ALIEN ODYSSEY. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

3. - El primer premio incluye viaje ida y vuelta en autobús para 2 personas, alojamiento en Hotel Edelweiss en habitación doble y régimen de media pensión, dos cursillos de 5 días, y dos forfaits de 5 días. El ganador elegirá, entre las fechas disponibles, aquella que le sea más cómoda para efectuar su viaje. El periodo para hacerlo efectivo es del 3 de marzo de 1996 al 30 de marzo de 1996.

4.- Sólo podrán participar en el sorteo las cartas recibidas con fecha de matasellos de 20 de diciembre 1995 al 1 de febrero de 1996.

5. - El sorteo se realizará el día 5 de febrero de 1996, y los ganadores se publicarán en el número de marzo de 1996 de la revista MICROMANIA. El ganador del primer premio, será avisado además telefónicamente la primera quincena de febrero.

6.- Caso de que algún premio se extravíe en el correo, el propietario dispondrá de tres meses desde que se publiquen los nombres en la revista para notificar a la revista la no recepción de los mismos.

7. - El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

8 -.Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: ERBE SOFTWARE y HOBBY PRESS.

ERBE MICROMANÍA

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN ALIEN

Nombre ....

Apellidos ....

Dirección ....

Localidad ....

Provincia ....

C.Postal .... Teléfono ....

MENSAJE : los impostores son:

....

....

STOP espero estar entre los premiados STOP hasta pronto STOP



PC C

o para los que dicen conocer la Liga Italiana.

ALCIO

- Serie A y serie B
- Copa de Italia con equipos de la serie C
- Competiciones europeas
- Base de datos de Julio Maldonado
- Simulador con todos los equipos italianos
- Seguimiento de la liga italiana

infoFUTBOL

Incluye **"InfoFÚTBOL"** el sistema de información "on line" con las ligas más fuertes de toda europa



UN PRODUCTO CON LA CALIDAD DE
DINAMIC MULTIMEDIA

RAVEN / id SOFTWARE
Disponible: **PC CD-ROM**
ARCADE / AVENTURA

HEXEN



Las puertas del Infierno se abrieron y los diablos menores fueron liberados al mundo de los mortales. Los grandes genios del mal pisan desde entonces el planeta con pies terrenales. Sus guaridas se esconden tras una hábil tapadera que les proporciona impunidad y apariencia humana, y han dado en llamarse id Software y Raven Software. Sus primeras obras llenaron de fantasía, violencia, sangre y terror los hogares de miles de afortunados usuarios de PC. Y ahora, vuelven a inundar los hogares con el penetrante hedor de carne pútrida, magia negra y litros de hemoglobina recorriendo nuestros monitores. Por suerte, han vuelto. Y lo han hecho con uno de los mejores juegos del año: «Hexen».

RTAL

BEYOND HERETIC

Contemplar las primeras secuencias de «Hexen» con cierto recelo y prudencia es algo completamente normal. La sombra de «Doom» planea sin cesar a su alrededor, provocando una expectación inusitada ante los posibles –imaginados– resultados. Pero también desde el mismo comienzo, es fácil apreciar como el acuerdo entre id y Raven para la realización de «Hexen» no ha servido, únicamente, para el desarrollo de lo que se podría suponer como un clónico más.

«Hexen. Beyond Heretic» –muy importante la coletilla– es el paso lógico que ha seguido a la producción de «Heretic», anterior y más reciente proyecto de Raven –«Shadowcaster»–, que pese a su buena realización y calidad técnica no dejaba de ser un juego desarrollado con el 3D Engine que en su día diseñara id. Esto no es poco, pero tampoco mucho más de eso.

Pero «Hexen»... «Hexen» es otra cosa. Es la culminación de una idea. Un fantástico programa dotado de calidad inigualable –con el debido respeto a «Doom», por supuesto–, que representa el punto más alto alcanzado por la herramienta que dio vida al simpar juego de id Software.

DIABÓLICA TRINIDAD

El simple hecho de que ofrezca, no uno, sino tres diferentes protagonistas, nada más arrancar el juego, ya es un indicativo de que la oferta de Raven va más allá de un buen clónico.

La historia –que parte del momento en que acaba la de «Heretic»– nos sitúa en el mundo de Cronos, dominado por una diabólica trinidad representada en los máximos mandatarios de tres organizaciones, legión, arcano e iglesia, que controla a la humanidad que aquí habita. Estos, forman el brazo ejecutor de Korax, segundo de los tres jinetes de las serpientes responsables de todo el mal del universo –el primero, D´Sparil, era el objetivo final de «Heretic»–, en Cronos. Pero un representante de cada una de estas organizaciones se ha rebelado contra la esclavitud impuesta a los hombres por sus superiores, jurando acabar con ellos y, por consiguiente, con Korax. Sus nombres: Baratus, el guerrero (legión); Daedolon, el mago (arcano) y Parias, el clérigo (iglesia). Con una ambientación a medias entre

No están todos los que son –hay demasiados– pero, evidentemente, son todos los que están. Una pequeña representación de la salvaje imaginación –y algo retorcida, también– de los chicos de Raven, que han puesto la carne en el asador a la hora de inventar demonios de esos que dejan pintiparado a cualquier héroe de salón.

Afrits, Stalkers, Wendigos, Reivers, Obispos Oscuros, Wyverns, Centauros, Slaughtaurs, Ettins, Serpientes del Caos...y, por supuesto, los malditos Heresiarcas. Sólo hay tres, pero desearíais que no existiera ni uno, porque son la pera limonera a la hora de zurrar la badana. Precisan de algo así como quince o veinte descargas seguidas con el arma más mortífera de cada personaje –lo que, por otro lado, es casi imposible de lograr ya que el maná verde se agota antes–. Y, además de lanzar golpes mortales de necesidad, tiene el poder de invocar legiones de Obispos Oscuros, que suman sus incesantes ataques a los del Heresiarca. ¡Aquí nos gustaría ver a Rambo!

EL BESTIARIO DE RAVEN



FANTASÍA ARMAMENTÍSTICA

Maravilloso despliegue de artefactos mortíferos, el armamento de que Raven ha dotado a los tres caracteres de «Hexen» pasa de lo típico a lo espectacular, de lo útil a lo genial. Cuatro métodos de destrucción casi masiva –lo de armas, a secas, sería demasiado pobre y simplón– a cual más eficaz, y costoso en términos de maná, por personaje. Lo que sigue, no es más que una breve reseña de cada uno de ellos, para dar una ligera idea de lo que encierra el juego.

BARATUS, EL GUERRERO

1. Guanteletes Claveteados. Lo que viene a significar que los puñetazos siempre han sido un eficaz método de defensa y/o ataque.

2. Hacha de Timón. Esto ya es algo más serio aunque, como los guantes, sólo son eficaces en combate cuerpo a cuerpo.

3. Martillo del Justo Castigo. Entramos en un terreno más interesante. Puede ser lanzado desde lejos –excelentes impactos explosivos– o cuerpo a cuerpo, para sensuales caricias.

4. Quietus. La Espada, con mayúsculas. Un único mandoble basta para destrozar –literalmente– al 90% de los enemigos. Pero, ojo, consume más maná verde que gasolina un Cadillac.



PARIAS, EL CLÉRIGO

1. Mazo de Contrición. Unos cuantos golpes bien dados pueden salvarte la vida. Es mejor que nada.

2. Báculo de la Serpiente. Consume maná azul y tiene un alcance mayor que el mazo. Una de sus mejores virtudes es que, si el enemigo está pegado a ti, al morir parte de su energía pasa al clérigo.

3. Tormenta de Fuego. O como jugar con fuego sin quemarse, pero asando al enemigo de manera espectacular. Es un hechizo cuyo alcance es bastante elevado, y de un notable poder destructivo.

4. El Justificador. Maravilla de las maravillas. Una especie de cruz metálica que libera una serie de espíritus de ultratumba, que acuden raudos en busca de cualquier enemigo cercano -no hay ni que apuntar- y desgarran su cuerpo hasta la muerte.



DAEDOLON, EL MAGO

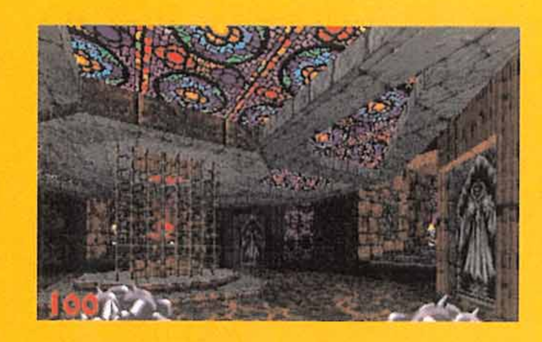
1. Varita de Zafiro. Su mayor ventaja es que no obliga al combate cuerpo a cuerpo, y no consume maná.

2. Descarga de Hielo. Sin ser el arma definitiva, resulta de lo más divertido. Varios impactos en un enemigo, y este se convertirá en estatua de hielo que, después, podremos romper en mil pedacitos.

3. Arco de la Muerte. Columnas de energía parten de las manos del personaje, arrasando lo que encuentran a su paso. Muy eficaz.

4. Azote Sangriento. Algo parecido a un misil teledirigido, pero en plan hechicería de la buena. Bolas de fuego que calientan el ambiente para el enemigo a base de bien.







el terror gótico y la época medieval, el extenso universo de «Hexen» ofrece todo lo imaginable al compulsivo usuario: miles de monstruos, demonios y enemigos; una calidad gráfica inigualable en este tipo de programas –el detalle es verdaderamente asombroso en algunos niveles, y ciertos efectos, como el de la rotura de cristales, son excepcionales–, un armamento innovador y sorprendente, un ingrediente de aventura nunca logrado en anteriores programas, una complejidad increíble... y, sobre todo, los ítems.

¡MUERE, CERDO!

Los poderes propios de cada personaje –con sus armas respectivas, sus habilidades y sus diferentes niveles de agilidad, resistencia, fuerza, etc.– ven aumentadas sus posibilidades con los diecinueve tipos de objetos repartidos por todo el mapeado de «Hexen». Varios de ellos actúan de forma distinta según el protagonista que hayamos elegido. Por ejemplo, la retorta de mercurio, que puede funcionar como granada o bomba de gas. Otros, a su originalidad, unen la espectacularidad. Dos de los mejores casos son los del sirviente oscuro –un pequeño icono que al usarlo hace aparecer un monstruoso minotauro, al servicio de nuestros protagonistas, que carga contra todo lo que se le pone por delante–, o el porcinador. Éste es, con toda probabilidad, el ítem más codiciado de todo el juego. Al lanzarlo contra un grupo de enemigos, transforma a estos en pequeños cerdos que se lanzan contra nosotros emitiendo unos





gruñidos excelentes. Pero, cuidado, determinados enemigos –los Centauros y los Slaughtaur, por ejemplo, o los Heresiarcas– pueden hacer rebotar hechizos y objetos lanzados contra ellos, afectando a nuestro personaje –creednos, no es nada agradable observar como de repente nos crece un curioso hocico, quedando a merced del monstruo de turno–.

VARIEDAD, LABERINTOS Y DIVERSIÓN

La extrema complejidad del mundo de Cronos, es otro de los puntos diferenciales respecto a cualquier programa ya conocido. La linealidad de «Doom» o «Heretic», por ejemplo, pasa a la historia con «Hexen».

El mapeado del juego se divide en una serie de fases –a las que han denominado ejes–, de forma que cada una se divide en cerca de una decena de niveles. Estos niveles se encuentran interconectados por medio de transportadores, de tal modo que para finalizar cada fase no sólo hay que activar interruptores en cada nivel, que nos resuelvan problemas a corto plazo, sino que es necesario trasladar ciertos objetos de uno a otro, para solucionar un puzzle global. Para complicar más las cosas, casi todos los niveles poseen otros teletransportadores de corto alcance, que nos llevan a diversas zonas, inaccesibles de otro modo, del propio nivel. Un pequeño lío, cuyos resultados son realmente sorprendentes.

Por supuesto, se han incluido, para ofrecer aún más variedad y diversión, opciones de juego en red, "deathmatch", etc.

Los objetivos, claro está, varían radicalmente en algunos casos, al igual que la manera de actuar.

LA CONCLUSIÓN

La variedad de acción y escenarios, la calidad gráfica, la genial ambientación, el notable trabajo técnico, la adicción, la diversión... «Hexen» posee un buen puñado de virtudes. Pero, claro, también tiene defectos. Quizá no muy evidentes, pero que están ahí. Y alguno, no demasiado lógico a estas alturas.

Ocurre pocas veces, pero ocurre, que ciertos resortes no se activan de forma automática cuando debieran –a nosotros nos pasó cuando estábamos a punto de eliminar al segundo de los Heresiarcas, tras más de veinte niveles, y alguna que otra vez en subfases anteriores, lo que te deja una cara de haba que no es normal–. De repente, un muro no se abre, un enemigo o interruptor se vuelve imposible de alcanzar, y quedas atrapado en una habitación cerrada, sin más alternativa que cargar la última partida salvada, suicidarte o reiniciar el nivel.

Parece el contrapunto a la brutal calidad global del programa, entre cuyas virtudes también hay que destacar que funciona incluso en un 386 con 4 MB de RAM –¡Dios mío, no puede ser cierto! ¡Aún recuerdan que existen más procesadores que el Pentium!–, no de manera óptima, claro está, pero funciona.

En definitiva, puede que «Hexen» no llegue, como se ha dicho, al nivel de obra maestra de los juegos 3D, pero ha rozado la perfección. Es, sin duda, el mejor programa realizado por Raven, y una gozada en todos los sentidos. Defectos incluidos, para qué engañarnos.

F.D.L.

LO BUENO: ***Brillante gráficamente, detallista hasta la obsesión, original –dentro de lo que cabe–, adictivo a tope, sangriento... ¿qué más se puede pedir?***

92

LO MALO: ***Difícil como él sólo, obliga a grabar demasiadas veces; y tiene el maldito defecto de esos mecanismos que no se activan cuando deberían.***



UNA PEQUEÑA AYUDA

Los chicos de Raven no han sido demasiado malos, y han incluido con el programa un fichero de texto que contiene una serie de ayudas para permitir a todos los usuarios ir algo más lejos de lo normal, gracias a pequeños trucos para visitar niveles aislados. Además, también muestra los pasos a seguir para utilizar las opciones de juego en red y "deathmatch" –siempre hay novatos en estas lides–, o sutilezas varias como el modo de escuchar un CD de audio cualquiera con el ordenador, mientras se juega.

Ahora que, si lo que queréis son ayudas, pero ayudas de verdad, pasad a la sección de código secreto de este número. Tenemos una sorpresita.

Pero, para abrir boca, si alguno de vosotros se ha hecho con una demo del juego que circula por el mercado, y que cierta revista hermana ha incluido en su CD-ROM, aquí tenéis unos cuantos códigos para que alucinéis un poquitín.

CÓDIGOS VERSIÓN DEMO

-BGOKEY. God Mode

-CRHINEHART. Todas las armas.

-EBIESSMAN. Pig Mode –¡sí, cerdos al poder!–

-MRAYMONDJUDY. Todas las llaves.

-RAMBO. Pierde todas las armas.

-REVEAL. Mapa Completo.

-PLIPO X (X=0, 1 ó 2). Cambia el personaje.

-CSTIKA. Elimina todos los enemigos del nivel.



OCEAN / DID
Disponible: PC CD-ROM
SIMULADOR

¿REALIDAD VIRTUAL O

Pero ahora ha llegado la hora de la verdad. ¡Ahora vamos a probarlo nosotros!, y sólo nosotros podremos confirmar los rumores y la habladurías, y garantizar si «EF 2000» es un producto que se convertirá en leyenda, o si –por el contrario– no es más que un "farol" tecnológico o un anuncio publicitario hueco por dentro.

Ha llegado el momento, y para una ocasión tan solemne hemos seguido la ceremonia con todo rigor. Nos ponemos nuestro casco de vuelo con la Calavera grabada, y la cazadora de aviador de cuero con nuestros nombres –MAD MAX y SHARKY– bordados a la espalda. Suavemente, ponemos en marcha nuestros Pentium-100, y comprobamos el correcto funcionamiento de los imponentes joystiks de Thrustmaster... y arrancamos el programa esperando impacientes...

No hay introducción de ningún tipo. Apenas una simple pantalla con un dibujo muy básico que dura escasos segundos, para dejar paso a la pantalla de menús más espartana que hemos visto en nuestra vida. La verdad es que esto nos escama un poco; no es que nos encanten, ni sean necesarias, las apabullantes presentaciones multimedia tan en boga hoy en día, pero tampoco hay que quedarse tan corto.

En fin. Comunicamos y sincronizamos nuestros ordenadores, seleccionamos una misión al azar, y nos preparamos para volar. Y entonces... –Es mejor que os contemos con todos los detalles lo que ha sido una de las mejores experiencias informáticas de toda nuestra vida. Y además, juramos que todo lo que relatamos a partir de ahora es cierto, sin exagerar nada en absoluto...–.

LA MISIÓN

Está amaneciendo en la base aérea de Oslo y el cielo está gris plomizo amenazando tormenta. La misión de hoy consiste en volar una presa que los rusos han expropiado a los finlandeses y que utilizan para abastecerse de electricidad gratuitamente. El vuelo va a ser largo, así que nuestros EF 2000 llevan tanques de combustible auxiliares, además de la bombas guiadas por láser para reventar el muro de la presa.

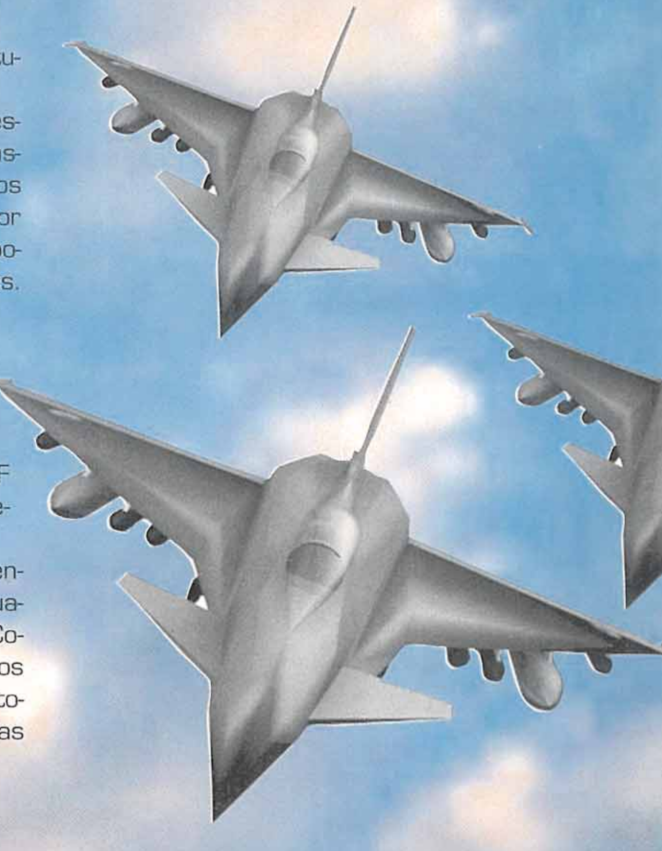
Frente a nosotros se encuentran estacionados dos EF-111 "Raven", que se encargaran de interferir electrónicamente en los radares del enemigo para ayudarnos a llegar al blanco. A nuestros costados hay cuatro Tornados de color verde oliva que esperan también la señal de despegue, cargados con misiles para eliminar las defensas antiaéreas que suponemos rodearán la presa. Al fondo de la pista, cuatro F-15 "Eagle" están carreteando para despegar. Serán los primeros en llegar al objetivo y nos garantizarán, desde 15.000 pies de altura, que ningún caza ruso vendrá a incordiarnos.

¡¡POR FIN!!, YA ESTÁ AQUÍ. ¡¡POR FIN HA LLEGADO A NUESTRAS MANOS!! ES LA VERSIÓN DEFINITIVA DEL SIMULADOR DE COMBATE AÉREO QUE MAS RÍOS DE TINTA HA HECHO CORRER EN LOS ÚLTIMOS MESES. "¡¡LO HAN UTILIZADO PARA ENTRENAR A LOS PILOTOS DE LA RAF!!", DICEN ALGUNOS RUMORES. "¡¡PUEDES RECORRER MÁS DE CUATRO MILLONES DE KILÓMETROS CUADRADOS PERFECTAMENTE DETALLADOS!!", ASEGURAN LOS PROGRAMADORES. "¡¡ES LO NUNCA VISTO EN CUANTO A GRÁFICOS Y DETALLE RESPECTA!!, LADRAN ALGUNOS AFORTUNADOS QUE HAN PODIDO MANEJAR LA VERSIÓN BETA...

RECOMENDADO • MICROMANÍA • RECOMENDADO

VIRTUALMENTE REAL?

Finalmente, la voz del controlador de tráfico me dice en inglés y con un marcado acento sueco... "vuelo 005, operación Aurora, autorizado para despegue. Diríjanse a la pista numero 1..."
Encendemos motores y guiamos el avión por las pistas auxiliares siguiendo a los Tornados hasta llegar a la cabecera de la pista. Calamos frenos y esperamos a la autorización definitiva de despegue. La formación es de cuatro EF 2000, un líder "Mad Max", y tres wingman "Sharky", "Chopstick", y "Blindbat", esperando con los motores al ralentí... "...¡¡Vuelo 005!!... ¡¡autorizado despegue!!" grita el controlador de tráfico aéreo, y sin pensarlo dos veces encendemos postquemadores mientras el aire de alrededor se distorsiona y tiembla por el efecto del calor generado por las turbinas del avión, y antes de darnos cuenta, estamos a más de 300 Km por hora rodando por la pista. Un suave tirón de la palanca y nos ponemos en el aire, arriba el tren de aterrizaje, y tomamos altura hasta 5.000 pies.
Del Awacs que planea por encima de nuestro grupo de aviones empiezan a llegar instrucciones sobre el rumbo a seguir y otros datos de interés. Los F-15 "Eagle" están por encima de nosotros –se ven sus luces de posición brillar– guardando nuestras espaldas. A medida que nos acercamos al blanco vemos que los Tornados empiezan a cumplir con su trabajo, y se ven pequeñas y lejanas explosiones demostrando que han abierto un pasillo limpio de artillería antiaérea por donde los EF 2000 pasaremos para llegar hasta el objetivo prioritario.
Mad Max y Sharky inician el ataque, mientras los otros dos componentes del escuadrón aguardan por si son necesarios. Conectamos los señalizadores láser y situamos el blanco bien centrado en nuestros monitores multifunción de abordo. Lanzamos las



bombas y en pocos segundos comprobamos con satisfacción que la presa ha quedado reducida a escombros y vemos cómo el agua escurre por entre las grietas...

VUELTA A LA REALIDAD

Hasta ahora no salimos de nuestro asombro. Este es –sin duda– el mejor programa de simulación de vuelo que hemos pilotado nunca. Todo es virtualmente perfecto. El sonido, los gráficos, el modelo de vuelo, las comunicaciones, los enemigos, todo... «EF 2000» es impactante, sólido, serio y profundísimo, y si algo se le puede criticar es sencillamente que no es juego. Es difícilmente accesible para cualquier aficionado básico de los simuladores de vuelo, ya que su fidelidad a la realidad es tal que –sin duda– hace falta ser un piloto de verdad para sacarle todo el partido.

EN TRES PARTES

En «EF 2000» podemos distinguir tres partes bien diferenciadas, todas ellas con un denominador común que es pilotar un avión, pero en diferentes circunstancias.

Se puede considerar un modo de "arcade" –guardando las distancias– seleccionado en el menú principal la opción de "Quick Combat", pues podemos optar por entrar en una especie de «Doom» del cielo que consiste en atizar y eliminar todo lo que se nos ponga por medio sin miramiento alguno. Este es el nivel base del programa, y podremos elegir entre 12 misiones diferentes, con tres niveles de dificultad –Rookie, Pro y Topgun–.

En el modo de simulación, las cosas cambian sustancialmente, entrando a volar en misiones definidas por el programa, y donde hay que cumplir con todos los requisitos que un vuelo de verdad implican. Podremos elegir el armamento que queramos, aunque esto no ocurre siempre, así como poder modificar las rutas establecidas, y variar otros parámetros. En estas misiones tendremos multitud de variantes a elegir, desde atacar objetivos de suelo como una presa, o un aeropuerto; o bien realizar misiones de interceptación, o de caza de aviones enemigos. Incluso podremos optar por realizar misiones de entrenamiento donde aprenderemos todo con respecto al armamento, los mecanismos de vuelo y cómo manejar el radar.

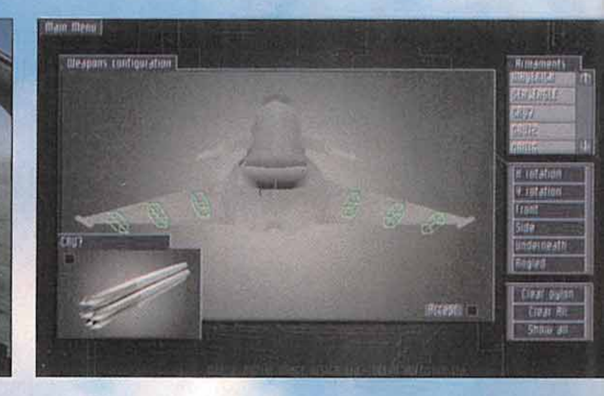
El modo más real que nos ofrece es el modo de campaña. En esta situación nos encontraremos en el escenario de guerra del juego, y todas las acciones que realicemos tendrán un efecto directo y de vital importancia en el desarrollo de la campaña.

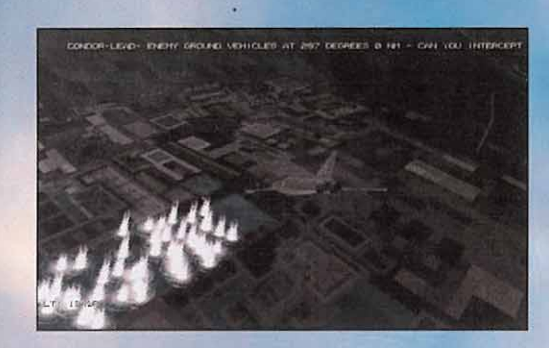
El terreno donde se desarrolla la acción se sitúa en el norte de Europa, más concretamente en Noruega y Suecia. El programa contempla la situación de que los Rusos están intentando ocupar estas zonas de Europa para así crear una nueva Unión Comunista. Con Noruega bajo el control de los Rusos, tanto los Alemanes, como los Franceses y los Ingleses tendrían serias dificultades para defenderse de los Rusos, pues la península escandinava supondría una ventajosa posición estratégica para los misiles, barcos y base aéreas rusas.

Cuando el juego da comienzo, la guerra apenas se ha iniciado, y nuestro trabajo se limitará a volar las misiones que se nos asignarán. El sistema que los técnicos de DID han desarrollado para crear las misiones lo es de inteligencia artificial, extremadamente complejo, que mantiene en vuelo todas las misiones de la guerra en tiempo real, es decir, la nuestra y todas las demás manejadas por el ordenador a la vez. A diferencia de otros simuladores, en «EF 2000» nuestro papel no es el ser un héroe que con nuestras acciones ganemos la guerra, sino que somos un factor más a tener en cuenta. Nuestras misiones serán muchas veces vuelos rutinarios de reconocimiento, y en otras ocasiones misiones de importancia vital para el desarrollo del conflicto. Cada vez que volemos una misión, el daño que nuestro escuadrón pueda infligir al enemigo afectará a las siguientes misiones que se nos puedan asignar. En estas misiones jamás estaremos solos, sino que constantemente nos acompañarán y tendremos por medio toda suerte de vehículos, tanto navales, terrestres como aéreos. Siempre veremos a nuestros alrededores Harriers, Tornados y helicópteros, además de aviones enemigos como Mig-29 "Fulcrum", Su-27 "Flanker", etc... Si nos molestamos en hacer un vuelo rasante y observar con detalle el suelo nos sorprenderá la calidad gráfica en la representación de las columnas de vehículos que ruedan por la carreteras.

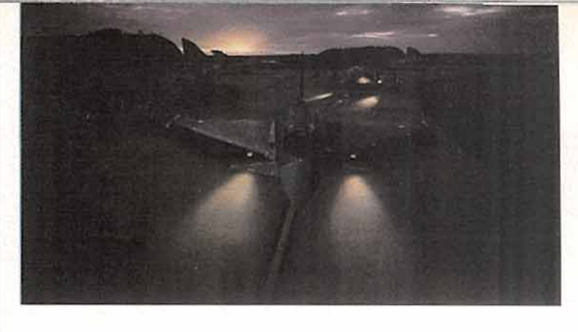
Evidentemente, todas estas posibilidades se pueden disfrutar por varios usuarios a la vez –hasta un máximo de ocho–, conectados en red, y así poder volar unos contra otros, o bien en modo cooperativo, que se encuentra en el menú principal como "Multi-Play".











SVGA Y SONIDO DIGITAL: ALUCINANTES

En el modo de SVGA los gráficos son sencillamente asombrosos. El detalle de representación del suelo es buenísimo. Mirar hacia el sol desde dentro de la cabina del avión, y podréis observar los efectos de refracción de la luz sobre lentes curvas perfectamente representadas, dando la sensación de estar de verdad dentro de una cabina de un avión. Cualquier pieza de los aviones, por pequeña que sea, está fielmente representada, incluido el armamento. Los misiles, cuando son disparados, se sueltan de sus anclajes antes de que el motor entre en ignición, y tome su rumbo determinado. Si nuestro avión sufre daños durante un combate, podremos ver la zona afectada, con el destrozo y los restos de metal retorcido...

Nunca habíamos visto, ni disfrutado tanto, con el sistema de cabina virtual que posee «EF 2000».

A pesar de la complejidad de manejo de las pantallas multifunción –MFD–, este sistema de virtualización de la cabina facilita mucho las cosas, y a pesar de que su representación, aun estando en modo SVGA –640x 480–, se representa en VGA –320x200–, la información que da es totalmente legible y muy nítida.

Si observamos el avión desde fuera, tomando una vista de su frontal ligeramente ladeados –un cuarto de la vista frontal–, el piloto esta ahí sentado, mirando hacia nosotros. Además aun en modo de pausa del juego, tendremos la posibilidad de ver todos los aviones que estén a nuestro alrededor, y ¡en todas sus vistas posibles! De esta forma podremos ver cómo el Mig-29 que está en combate con nuestro avión, a nuestras siete en punto, y 1.000 pies por encima de nosotros –¡procurar evitar estas situaciones, o no duraréis mucho en vuelo!– está virando para poder cazarnos de pleno, y debajo de su ala vemos un misil recién disparado, que se está soltando de su anclaje, y todavía no ha encendido motores, pero que sin duda viene directo por nosotros...

Además, tendremos a nuestra disposición un modo de vistas que ocupa el 100% la pantalla de nuestro PC, y podremos sobreimpresionar las pantallas del radar, y demás accesorios, para poder seguir obteniendo información, sin necesidad de perder la vista de lo que tenemos por delante..., aunque hacer esto es jugar sucio, pues en un avión no se vuela en estas condiciones, así es que cada uno obre según le dicte su conciencia...

Con respecto al sonido, el resultado es excepcional, sin igual en ningún simulador de combate previamente visto, tal vez con excepción de «Apache Longbow». Evidentemente que para poder disfrutar a tope de esta cualidad del juego, necesitaremos una buena tarjeta de sonido, como por ejemplo una SoundBlaster a 16 Bits, con unos buenos altavoces de al menos 25 W cada uno... ¡y darles caña!

Las voces son lo más espectacular de los sonidos de «EF 2000». Cuando oigamos a los demás pilotos comunicarse con nosotros, sus voces sonarán idénticas a los componentes del grupo acrobático de la RAF, las Flechas Rojas, calmadas, con aplastante seguri-

TRUCOS Y CONSEJOS

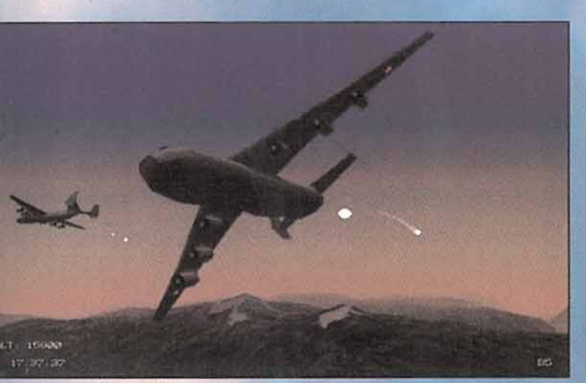
Lo sentimos chicos, aquí no hay trucos posibles. Si queréis sacar el máximo partido a «EF 2000» lo mejor que podéis hacer es alistaros en la RAF y con un poco de suerte podréis incluso pilotar el avión de verdad. Esto es el mundo real y no hay "pistas" que valgan para sobrevivir. Tan sólo podemos daros unos consejos, que ni siquiera son válidos al cien por cien.

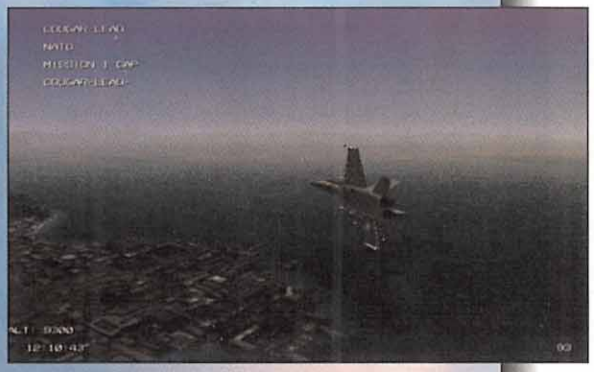
- *No os salgáis de vuestra misión. Aquí todo el mundo tiene algo que hacer y lo suele hacer bien. Si a medio camino de una misión decidís atacar otro blanco o interceptar aviones sin que os lo hayan asignado, lo más probable es que estéis interfiriendo en la misión de un compañero y además de exponeros vosotros gratuitamente a ser derribados, estáis haciendo peligrar vuestra misión y la de otros equipos. A la larga, eso significa perder la guerra...*

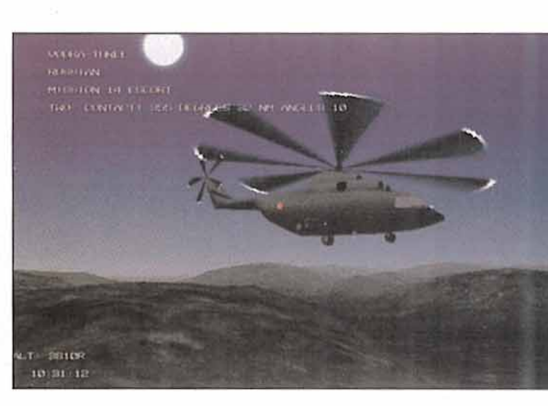
- *Si te dejan elegir el armamento –no siempre es posible– descarta los misiles AIM9 Sidewinder en favor de los nuevos ASR. Son mucho más letales y efectivos que los "viejos" Sidewinder, y te permitirán atacar al enemigo desde cualquier ángulo, incluso a aviones que estén casi detrás de nosotros. ¡Ojo!, son muy buenos, pero no mágicos.*

- *Con respecto al armamento de ataque a suelo, las bombas guiadas por láser son la mejor opción. Cuesta cogerle un poco el truco al manejo del sistema de puntería láser. Pero una vez lo dominas, tus ataques a objetivos en tierra serán una experiencia "quirúrgica" altamente satisfactoria.*

- *Y el mejor de todos los consejos: disfrutad del paisaje y del juego, e intentad hacer todo lo que se pueda hacer en todas las misiones. Encontraréis muchas sorpresas inesperadas sólo con mirar por la cabina...*









EL REY DESTRONADO

Todos tenemos determinados programas en el disco duro de nuestro ordenador que resisten el paso del tiempo y que siempre que necesitamos más espacio nos negamos a borrar porque queremos seguir jugando con ellos.
A estos programas yo los llamo "Reyes de Disco Duro". Hasta ahora, en el mío, había tres reyes inmutables que han resistido el paso de las tecnologías y las modernidades gracias a su altísimo nivel de entretenimiento. Mis tres reyes eran «Falcon 3.0» desde el año 90, «Tornado» desde el 93, y «F-14 Fleet Defender» desde el 94. He dicho "eran", y he dicho bien. «EF 2000» los ha destronado a los tres de un solo golpe.
Lo siento por «Falcon 3.0», el más antiguo y sin duda el mejor, pero sus gráficos VGA poligonales, tan sencillos, no han podido resistir el choque, y su modo de campaña completo, potente y adictivo ha quedado reducido a un juego de "guerritas" comparado con el de de «EF 2000».
Lo siento por «Tornado» con su generoso planificador de misiones y sus territorios plagados de detalles y amenidades, pero «EF 2000» me da la misma intensidad en las misiones de ataque a suelo y además me permite realizar otro tipo de tareas –intercepción, patrulla aérea, ataque a buques, etc.– con mejor minuciosidad.
Lo siento también por «F-14 Fleet Defender», sus preciosos gráficos y su hiperrealista reproducción de la tecnología de un Tomcat son destacables, pero «EF 2000» me da todo eso en SVGA, y además me permite hacer algo más que sólo patrullar cielos defendiendo a un portaaviones.
Esta es la primera vez que un solo simulador barre tan limpiamente a tres pesos pesados sin contemplaciones. Por supuesto que en mi disco duro no sólo está «EF 2000». El Eurofighter comparte el estrellato de almacén de megabites con «Apache Longbow», y con «Su-27 Flanker», pero esta vez él es el amo indiscutible.
De todas maneras, esto no acaba aquí. «Falcon 4.0» ya está calentando motores, «Back to Bagdag» espera, y «Su-27 Flanker» también tiene algo que decir... Os mantendré puntualmente informados de quién mata a quién, y de quién se alza con el título de "Rey del Disco Duro"... Mientras, un minuto de silencio por «Falcon 3.0», «Tornado» y «F-14 FD».

***LO BUENO:* Absolutamente todo: los gráficos, el modo de vuelo, el sonido, la profundidad, el rigor con el que está realizado, hasta creer que estamos a bordo de un EF 2000...**

95

LO MALO:
No tiene editor de misiones, y en el modo "Campaña" no podemos elegir el armamento..., igual que ocurre en la realidad, pero nos hubiera gustado que nos dejase "mandar" un poco más.

dad, sin histerismos ni gritos, con precisión absolutamente militar. Las voces de los controladores que están en tierra, hablan un correctísimo inglés, pero con un acusado acento sueco. Además, la computadora de abordo comunica todas las situaciones del avión en cálido tono de voz femenina.
En las vistas externas, los sonidos de los vehículos que observemos están fielmente reproducidos, desde el rugido de los aviones, el silbido de los misiles, los motores de los barcos con su bombeo de las hélices tan característico, o los vehículos terrestres con sus motores ronroneando al rodar por una carretera.

TANTO LUJO EXIGE MUCHO

«EF 2000» es un programa muy potente, con mucha calidad, y que por lo tanto exige un ordenador potente para poder disfrutar de él a todo gas. En su configuración más básica, a baja resolución podremos correrlo en un 486 DX2 a 66 Mhz, con 8 Mb de RAM, un compilador de gráficos SVGA de tipo VESA, y un lector de CD-ROM de doble velocidad. Pero esto en realidad no es disfrutar de «EF 2000», sino que es desaprovecharlo. Para poder sacarle todo el partido, deberemos ser un feliz propietario de un Pentium 90, con 8 Mb de RAM, tarjeta de SVGA, y un CD-ROM de cuádruple velocidad..., ¡y esto como poco!, pues aun así el movimiento no es del todo limpio, sino que en situaciones de sobrecarga de gráficos en la pantalla, el desplazamiento de las imágenes da saltitos, casi despreciables, pero da saltitos.
El programa requiere al menos 9 Mb de disco duro, si lo jugamos desde el CD-ROM, pero si lo cargamos en su totalidad en el disco duro, para que así la velocidad de proceso de datos sea más rápida, nos ocupará la friolera de 60 Mb... ¡sí, sí..., 60 Mb, no hay error! Es decir, que aquel que quiera a toda costa volar en el «EF 2000», una de dos, o prepara su bolsillo y se compra un Pentium 90 –como mínimo–, 16 Mb de RAM, un CD-ROM de cuádruple velocidad, bus de gráficos PCI, y una tarjeta de sonido AWE32, o una Gravis Ultrasound, o bien deja su trabajo y se hace piloto de la RAF, tal vez con un poco de suerte...
De todas maneras, el presente de los ordenadores está ya en los Pentium, así es que tomad nota, y no perdáis el tiempo, o no llegaréis nunca...
La conclusión que se puede recoger de todo lo explicado es que «EF 2000» es, y será, el mejor simulador de vuelo de combate durante mucho tiempo, y estamos seguros de que pasará mucho tiempo hasta que haya otro juego de simulación que le pueda hacer sombra, sin considerar claro está, versiones sobre la misma base.
«EF 2000» reúne en un solo programa todas las virtudes de los grandes reyes del pasado y del presente en el campo de la simulación de aviones.
Así, posee la mejor calidad gráfica y de sonidos, que en su momento destacó «USNF», o «Flight Simulator 5.0», y que actualmente tiene «Apache Longbow», aunque ninguno de estos se le acerca lo suficiente. Presenta una calidad extrema en el detalle de representación del suelo, y que sólo se puede comparar al ya conocido y viejo «Tornado».
La simulación de vuelo es tan real, que en este aspecto, sólo «Su-27 Flanker» –de recientísima aparición– está a su igual, y por supuesto supera con creces a «Falcon 3.0», que en su momento, y durante varios años, ha hecho prevalecer su reinado gracias a esta característica.
La gran virtud de «EF 2000» no es cada una de estas delicias por separado, sino el poder disfrutar de todas ellas de una sola sentada y bajo un mismo programa. Ya está dicho, pasarán los años, y será un "Rey" del disco duro... ¡¡VIVA EL REY!!

G.C. "Sharky"
A.C. "Mad Max"





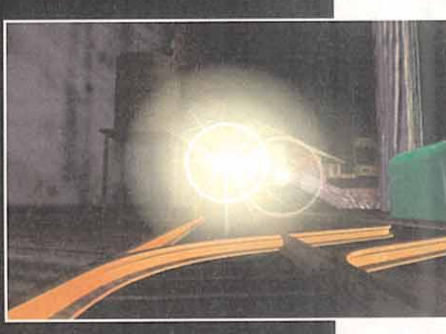
LA EVOLUCIÓN DE TRILOBYTE

Toda espera tiene su recompensa, aunque aquella llegue a dilatarse hasta extremos inconcebibles. Pero nada es eterno, ni siquiera las esperas. Por eso, hoy por fin podemos anunciar que «The 11th Hour» está acabado. Y podemos hacerlo porque lo hemos tenido, hemos jugado con él, nos hemos sentido dichosos –moderadamente– y estamos en condiciones de hablar de uno de los proyectos más esperados, deseados, ansiados y buscados en todo el mundo. Trilobyte ha cumplido su palabra y ha puesto en nuestras manos una versión final. Espectáculo, terror, lógica, acción, amor... Es sólo la punta de un iceberg en el que lo más importante no está en la superficie, sino mucho más oculto. Tanto como nuestros propios temores.

TRILOBYTE / VIRGIN
Disponible:
PC CD-ROM
En preparación:
SATURN, PLAYSTATION
AVENTURA / INTELIGENCIA















LOS NUEVOS ENIGMAS DE LA MANSIÓN STAUF

El listón se ha mantenido... en un nivel altísimo. La dificultad que encierran los puzzles y enigmas de «The 11th Hour» no es superior ni inferior a los de su antecesor. Son diferentes. La dificultad viene dada, quizá más por la linealidad del juego, que por la propia complejidad de estos acertijos. Algunos son muy simples, y todo radica en encontrar la idea feliz. Otros son largos, pesados y complejos. La suerte ayuda, pero no es imprescindible, a diferencia de una fuerte dosis de lógica y observación, que resulta decisiva.
Pero algo es seguro. Nadie encontrará ningún enigma ya conocido, aunque alguno de los puzzles recuerde –lo que no quiere decir que sea idéntico– a los de «The 7th Guest». Todo es nuevo. Hasta el terror que se llega a experimentar.

La misma escena que ocurrió en esta redacción, hace ya tres años, casi, con la llegada de «The 7th Guest», se ha repetido prácticamente en todos sus detalles.
Ansiedad, expectación, impaciencia... satisfacción. "¡Probadlo de una vez!", "¡déjame a mí!", "¡deja que veamos la presentación entera!", y exclamaciones similares –nos ahorraremos alguna que otra, algo más exasperadas, por la excitación propia del momento–, presidieron nuestra toma de contacto con lo que era la primera versión completa de «The 11th Hour», que aterrizó aquí hace unos días.
Tras haber contemplado las primeras imágenes del juego, hace ya nueve largos meses –duro parto, sí–, en el mismísimo "sancta sanctorum" de Trilobyte, no cabíamos en nuestro ser de gozo al saber que el proyecto había llegado a su fin... Bueno, esto no es del todo cierto, pero no vamos a adelantar acontecimientos.

REGRESO A LA MANSIÓN STAUF

El primer impacto que produce «The 11th Hour» es mucho mayor que el que en su día recibimos con «The 7th Guest», uno de los programas más vendidos de la historia del soft, y creador de un estilo imitado mil y una veces.
Todo lo que en su momento se adelantó en el extenso reportaje dedicado a Trilobyte y su proyecto –Micromanía 3, abril 1.995–, ha tomado forma, tal y como nos lo contaron los integrantes de la compañía, sin apenas haberse modificado ningún detalle sustancial.
Bueno, uno sí, el juego ocupa cuatro CDs (4), y no tres, como se había afirmado en aquel instante.
El primer impacto se recibe tras la instalación. "Groovie" –"Graeme's Object Oriented Viewer"– entra en acción, y nos muestra una riada de imágenes FMV en alta resolución –640x320–, a toda pantalla, a una velocidad endiablada y con un acompañamiento musical estremecedor.
Sólo es el primer asalto de «The 11th Hour». Llega la hora del juego. Nos encontramos en el interior de la añorada mansión Stauf. Pero todo es distinto. Los escenarios parecen mucho más antiguos, impregnados por la patina del tiempo y una gruesa capa de polvo, además de encontrarse todo en unas condiciones que indican que por allí no ha pasado nadie en mucho tiempo... ¿O no es así?

LA HISTORIA CONTINÚA

Habría resultado muy sencillo para Trilobyte que se hubiera aprovechado todo el material renderizado en el proyecto original, y se hubieran aplicado ligeras modificaciones para dar al público algo distinto a lo esperado. Por fortuna, no ha sido así.
Todo aquí recuerda a «The 7th Guest», pero todo ha cambiado. Desde la utilización del vídeo digital, a los puzzles. Desde la banda sonora, a los actores.
Ha sido un brutal esfuerzo de diseño, programación, testeo, etc., en el que se ha creado un juego totalmente nuevo, con todo lo que ello implica.
Casi todos los integrantes del equipo técnico de «The 7th Guest» han repetido en esta continuación del famoso programa. Matthew Costello se ha puesto manos al guión, Robert Stein se ha ocupado de los gráficos con Rob Landeros, Graeme Devine ha llevado el peso de la programación de las herramientas utilizadas en el proyecto...

Entre todos han conseguido dar un aspecto innovador a algo que, en realidad, no lo es. Si no fuera por el aspecto técnico.
Las mejoras –múltiples– en el vídeo son más que evidentes nada más ejecutar el programa. Ya no sólo hay inserciones de pantalla azul, sino secuencias enteras –casi hora y media–. Los puzzles son totalmente nuevos, la ambientación resulta excepcional... La historia ha cambiado, pero continúa teniendo a Stauf como personaje principal, aunque no evidente. Pero el cambio más evidente es el del desarrollo de la acción.

ENTRE TINIEBLAS

Nuestro actual protagonista –sin entrar demasiado en cuestiones del guión– circula ahora por una casa en estado semirruinoso, y totalmente a oscuras. Así, todas las escenas se encuentran presididas por la débil luz de una linterna. La claustrofobia que esto puede llegar a causar es demasiado alta –probad a jugar a oscuras, y en soledad–. Pero no es sino la punta de lanza de un cambio drástico. La relativa libertad existente en «The 7th Guest» se ha transformado en una linealidad exagerada. Ahora es totalmente imposible avanzar –incluso en el mismo inicio– sin resolver un puzzle tras otro en un orden rígido e inflexible.
«The 7th Guest» permitía en ocasiones, escoger entre dos o más enigmas. Así, si uno se nos resistía en exceso, siempre quedaba la posibilidad de intentar con otro, volviendo más adelante al primero. «The 11th Hour» ha roto ese esquema. Pero lo que parece un inconveniente no es tal, ya que la estructura y concepción, mucho más cinematográfica en la práctica, va formando un conjunto perfectamente planificado cuyo hilo conductor se rebela más lógico y natural que en la primera parte.

LO BUENO: ***Que las mejoras técnicas se hayan visto acompañadas de una innovación real, en las acciones y secuencias visibles en pantalla.***

93

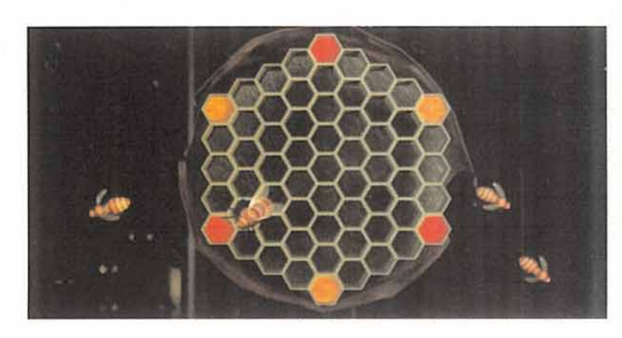
LO MALO: ***No es demasiado exigente en los requisitos de sistema, pero precisa un equipo bastante potente para exprimirle todo el jugo. A los más quisquillosos les recordará demasiado, es obvio, a «The 7th Guest».***

LA JOYA DE TRILOBYTE

Así, en «The 11th Hour» nos encontramos con una aventura fascinante que desafía constantemente a la lógica y la inteligencia. Más que un juego, más que una película interactiva... Una experiencia casi real.
Un realismo que viene dado por una trama fabulosamente bien planteada, una calidad gráfica brutal, el vídeo digital, una banda sonora de infarto, y un interface de usuario que permite un acceso cómodo a todos los parámetros y acciones importantes. Las mejoras técnicas se acompañan de la jugabilidad, lo que hace que el programa se convierta en la joya más reluciente de Trilobyte. Una joya que tendrá un éxito aún mayor que su antecesor. Un juego imprescindible.
Como nota curiosa y simpática, hacer mención a los ficheros para «Doom» y «Heretic» –WAD– que se incluyen en los CDs, con el mapeado de la lúgubre mansión Staufl.
Y, como último punto, resaltar que a la actual versión disponible en inglés, se sumará, en breve, otra totalmente en castellano –sí, habéis leído bien–. Casi nada.

F.D.L.













EL NUEVO ESTÁNDAR DE TRILOBYTE

30 fps, alta resolución, combinación de imagen real con pistas de audio digitales... por software. Es "Groovie", la nueva maravilla de Graeme Devine. Actualmente, cada vez más programas ofrecen características similares. Pero este buen señor tenía esta herramienta preparada hace más de un año, funcionando a pleno rendimiento.
MPEG era el estándar a batir. Y lo han conseguido. El reto no era tanto conseguir un notable nivel de compresión en los datos –que lo tiene–, sino unos algoritmos eficaces de descompresión de imagen –teniendo en cuenta todos los factores de luz y color– y sonido de tal modo que se engañara al ojo presentándole, no secuencias comprimidas y descomprimidas en bruto, sino aquellos fotogramas que, a la velocidad adecuada, mostraran una imagen en movimiento, absolutamente realista. A nivel hardware es relativamente sencillo, pero hacerlo como "Groovie", sólo está al alcance de unos pocos elegidos –un recordatorio para los chicos de EA–.
Así, no sólo se ha mejorado la calidad de las escenas insertadas sobre el gráfico renderizado, durante el juego, sino que se muestran secuencias completas de vídeo real, a toda pantalla. Es "Groovie", la apuesta de Trilobyte para el futuro.

GREMLIN INTERACTIVE
Disponible: **PC CD-ROM, PLAYSTATION**
V. Comentada: **PC CD-ROM**
SIMULADOR DEPORTIVO

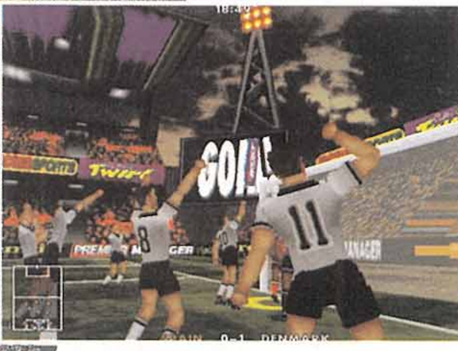
ACTUA SOCCER

RECIENTEMENTE, GREMLIN INTERACTIVE HA PUESTO EN MARCHA LA PRODUCCIÓN DE UNA NUEVA SERIE DE PROGRAMAS DEPORTIVOS PARA DIFERENTES PLATAFORMAS BAJO EL SELLO "ACTUA SPORT SERIES". Y UNO DE LOS PRIMEROS TÍTULOS DE ESTA SERIE PARA PC ES «ACTUA SOCCER».

FÚTBOL EN ACCIÓN









Un revolucionario simulador de fútbol en 3D que, utilizando las más avanzadas técnicas de animación y representación tridimensional, consigue meternos de lleno en el fragor de la batalla futbolística, para que no perdamos ni el más mínimo detalle de todo cuanto acontece en el terreno de juego.

Aunque nada más instalar el programa estemos deseando poner el balón al alcance de nuestras botas, será necesario realizar antes un recorrido por las múltiples opciones que contiene el programa para adecuar el juego tanto a nuestro gusto como a las necesidades de nuestro sistema. Eso si antes no nos hemos quedado un tanto destemplados ante la cantidad de espacio que ocupa «Actua Soccer» en nuestro disco duro. Aunque evidentemente, siempre ha habido clases, por lo que podremos elegir entre tres tipos de instalación, a cada cual más exigente: desde los 27 megas y medio más humildes, hasta los 85 para campeones, pasando por un término medio de curentaitantos, para los más equilibrados. Esto, como ya suponéis, redundará en la velocidad de la acción, pero de eso hablaremos luego.

ANTES DEL PARTIDO

A lo que íbamos; la primera pantalla que presenta la alegoría futbolística de Gremlin Interactive nos introduce en las opciones principales del juego, organizadas convenientemente por categorías, mientras deleitamos nuestra vista con un habilidoso jugador que no deja de hacer cabriolas con el esférico como si de una apuesta se tratase. Empecemos.

En la parte superior se encuentra el botón que da paso a la elección del tipo de juego. Podemos elegir entre amistoso, liga, copa, práctica y juego en red –sólo para la versión en CD-ROM, que es la que estamos analizando–.

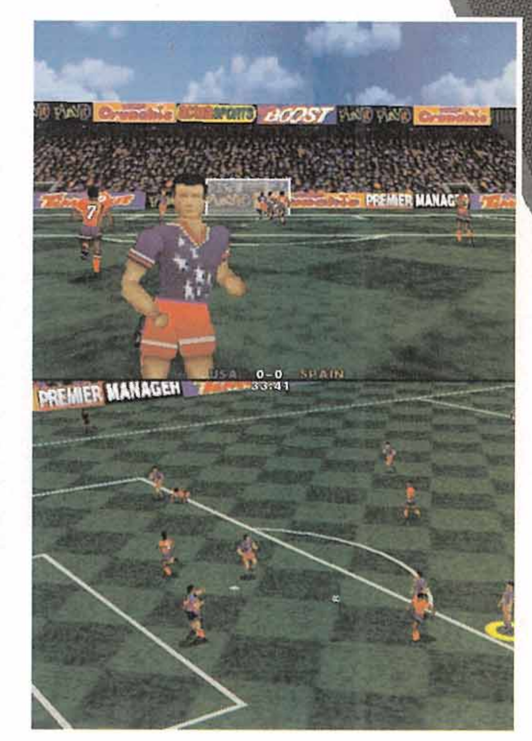
El juego amistoso consiste en un sólo partido en el que elegiremos dos equipos –entre un total de 44 selecciones internacionales–, uno para ser controlado por nosotros y otro que dirige nuestro ordenador. En este modo, si bien no podemos cambiar la estructura del equipo que dirige el ordenador, sí podemos modificar las alineaciones y los parámetros de los jugadores de nuestro equipo. Entre estos parámetros se encuentran la habilidad, la disciplina, la potencia, el control y la puntería goleadora de nuestros hombres.

Por su parte, el juego de liga, completamente configurable, nos permite enfrentarnos al resto de los equipos que hayamos elegido con el fin de promocionar a nuestra escuadra a una liga superior. Después de cada partido, podremos ver una tabla con todos los resultados, así como nuestra posición en la liga.

La copa, como ya supondréis, es otro modo de juego en el que si pierdes un partido, te quedas fuera de la competición. Nuevamente, podemos elegir el número de equipos que entran en competición.

El juego en red, una de las opciones más divertidas, permite que el número de jugadores simultáneos se eleve a 20, aunque no hace falta tener ordenadores conectados





en red para jugar con los amigos, ya que mediante la opción "Jugadores" de «Actua Soccer» podrán jugar hasta 4 personas en un sólo PC.

El resto de las opciones del programa están enfocadas a modificar el aspecto gráfico y sonoro. Podemos definir el nivel de detalle del terreno de juego, de los jugadores, del público..., así como el tipo de cámara que seguirá la acción, la duración de los partidos, la velocidad del viento, y un largo etcétera.

SOBRE EL CÉSPED

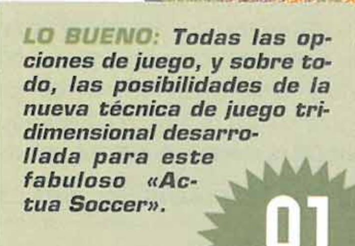
Como hemos apuntado antes, la cantidad de datos instalados en el disco duro, así como la definición de los parámetros de juego citados, condicionarán tanto la vistosidad como la velocidad de la acción. Así, tenemos que decir que, aunque el desarrollo de los partidos es francamente espectacular –la cámara siguiendo a los jugadores y virtualmente metiéndose entre ellos, la voz de Barry Davies, un conocido locutor deportivo británico, comentando las jugadas, el clamor del público, la calidad de los movimientos de los jugadores...–, necesitaremos un buen equipo para jugar con fluidez en «Actua Soccer». Y eso que existen muchas opciones enfocadas a optimizar el rendimiento del programa para ordenadores menos potentes, pero cuando sabes que el juego está diseñado para ser disfrutado en una exquisita SVGA, con sonido digital, y con jugadores casi humanos, cualquier opción menor sabe a poco.

De todas maneras, os podemos asegurar que sea como sea el modo en el que juguéis, vais a disfrutar de lo lindo con «Actua Soccer», porque la acción y la cantidad y calidad de los movimientos a ejecutar dentro del campo de juego, que son algunos de los factores más importantes en esta clase de programas, no dependen demasiado de la máquina que se utilice –siempre dentro de un límites, que en este caso rondan las CPUs 486 más rápidas y las memorias de más de 4 megas–, sino la capacidad creativa de los programadores. Y en este caso, parece que los chicos de Gremlin sabían muy bien lo que se traían entre manos: dar un paso más hacia el simulador de fútbol más perfecto y realista. Y para terminar, una curiosidad: «Actua Soccer» es divertido incluso cuando no jugamos, ya que en ese momento se arranca un salvapantallas en el que podremos presenciar entrevistas con los creadores del juego, así como con todas las personas –futbolistas "reales" o el famoso locutor británico– que han intervenido en su realización.

F.J.R.



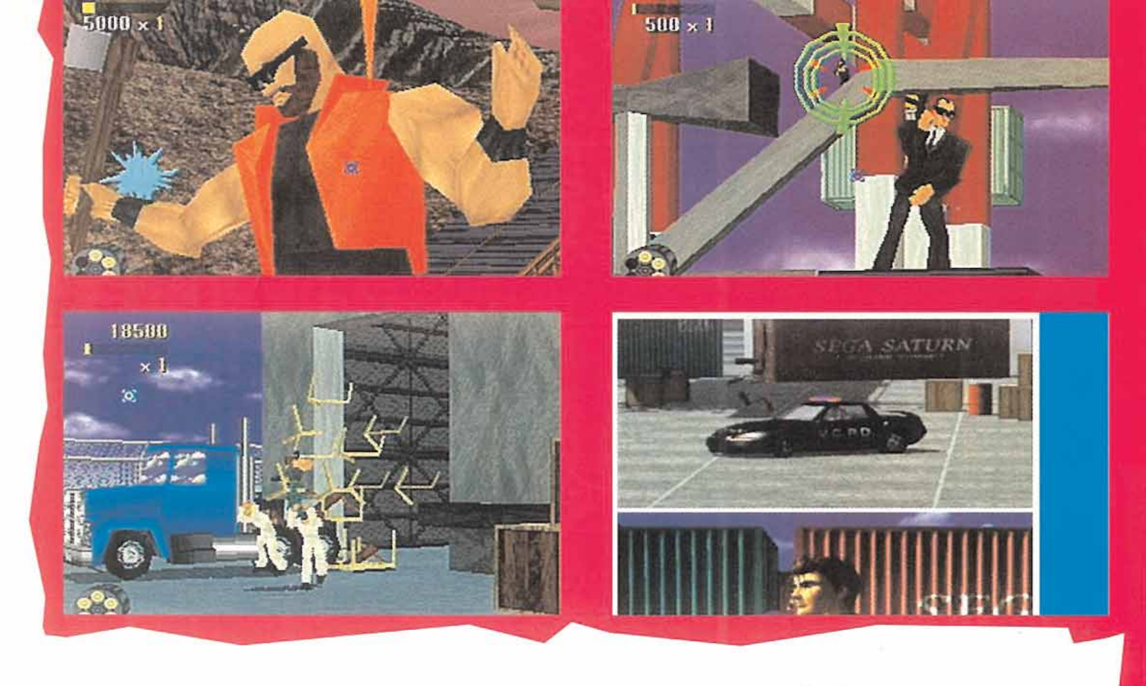
LO BUENO: ***Todas las opciones de juego, y sobre todo, las posibilidades de la nueva técnica de juego tridimensional desarrollada para este fabuloso «Actua Soccer».***



LO MALO: ***Para pasarlo de maravilla jugando no necesitaremos ser ninguna estrella del balompié, pero sí deberemos tener un PC bastante potente si queremos disfrutar de toda la calidad gráfica que nos ofrece.***







SATURN IMPONE SU LEY

VIRTUA COP

AM2 / SEGA
Disponible: **SEGA SATURN ARCADE**

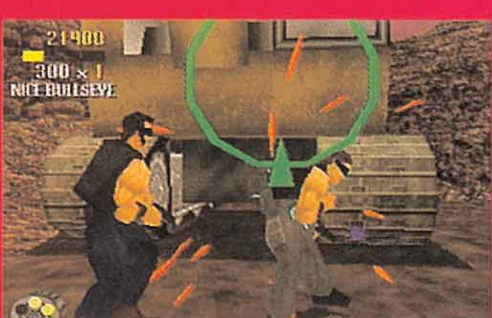
SU SEGUNDA PARTE ESTÁ AÚN CALIENTE EN EL MUNDO DE LA RECREATIVA, Y LA MÁQUINA ORIGINAL SIGUE COSECHANDO ÉXITOS EN LOS SALONES DE MEDIO MUNDO. POR ESO, RESULTABA INEVITABLE QUE «VIRTUA COP» FUERA OTRO DE LOS PROGRAMAS QUE ACABARAN DANDO EL SALTO A FORMATO DOMÉSTICO, TRAS «VIRTUA FIGHTER» –EN SUS DISTINTAS VERSIONES– O «DAYTONA USA». AM2, DE NUEVO, SE ENCUENTRA TRAS LA ADAPTACIÓN A SATURN DE UNO DE SUS MAYORES ÉXITOS. Y LA FIDELIDAD LOGRADA ES REALMENTE ASOMBROSA.



Extrañeza. Ése era uno de los sentimientos que invadía al jugador que contemplaba, por vez primera, la carcasa que encierra la versión original de «Virtua Cop», nada más aparecer en los salones recreativos. Y, claro está, una notable curiosidad.
Pero sobre todo, sí, resultaba bastante extraño. Bien, tras «Virtua Racing», «Virtua Fighter»..., aparecía lo que parecía ser la versión posmoderna, made in Sega, de «Operation Wolf», o la respuesta a programas como «Diablo Bros». Pero, ¿qué hacía Sega metiéndose en juegos de pistolitas? Pues algo tan simple como hacer camino, y de paso historia.
«Virtua Cop» supuso una pequeña ruptura –inteligente, por otra parte– en la saga "Virtua". La acción iniciada con títulos como los ya mencionados continuaba –casi se desmandaba–, pero se adaptaba con gran acierto una idea conocida, a los tiempos actuales. Si exceptuamos quizás, aunque no con total seguridad, «VF 2», «Virtua Cop» ha resultado ser el mejor producto de AM2. De nuevo la placa del Model 2. De nuevo un juego









poligonal. Igual, pero completamente distinto. Y eso es la versión «Virtua Cop» de Saturn. Algo distinto.

MÁS QUE UNA VERSIÓN

Para comenzar, la fidelidad al original. Fidelidad que no sólo se reconoce en el desarrollo de la acción, sino en la gran calidad gráfica y sonora. Pero que nadie se sobresalte, con tranquilidad.

No estamos hablando de la imposibilidad de igualar una resolución o un mapeado de texturas de un Model 2 en un formato doméstico. Cada cosa en su sitio. Pero sí decimos que esa resolución, en Saturn, está mucho mejor aprovechada que en anteriores CDs, al igual que las texturas –por ejemplo, todo mucho más conseguido que en «Daytona USA»–.

Cada vez más, los departamentos de Sega están sacando un mayor provecho a los chips VDP de Saturn, utilizando su potencial con más acierto y racionalidad. Así, resulta fácil explicar –y admirar– la velocidad a la que se desarrolla la acción, sin sacrificar excesivamente la calidad gráfica, si la comparamos con el original.

No existe ralentización, al menos no apreciable en una visión global, en la acción, por muchos polígonos que se lleguen a presentar en pantalla. Sí, y estos no sufren alteraciones espectaculares –no desaparecen ni aparecen de improviso, vaya–.

LARGO, ADICTIVO... ¿REITERATIVO?

La extensión del juego, si bien no muy larga, tres fases principales divididas en varias escenas, sí ofrece bastante variedad como para no llegar a ser un programa reiterativo, exceptuando el evidente dato de... bien, es «Virtua Cop»; hay que apuntar y disparar. Y ya está. ¿O no?

Un juego mide en gran parte su calidad por los detalles. Y «Virtua Cop» los tiene, y en gran número. Como la posibilidad de disparar a todo aquello que se encuentre en pantalla y sea susceptible de acabar deteriorado –bidones, coches, ordenadores, cajas, torretas, ventanillas de automóviles...–, contando además con que algunos de estos poseen una segunda utilidad. Los bidones constituyen el ejemplo más claro. Si contamos con la habilidad necesaria, podemos hacerlos estallar en el preciso momento en que un nutrido grupo de enemigos se encuentre en sus inmediaciones, con lo nos ahorraremos unas cuantas balas, y algún disgusto.

También hay que mencionar las diferentes armas repartidas a lo largo del juego, y que proporcionan, temporalmente y dependiendo de lo ágiles que sean nuestros dedos, mayor potencial destructivo.

«Virtua Cop» no varía, está claro, por todo esto, su desarrollo base, pero sí lo hace mucho más interesante. El no haber olvidado la opción de dos jugadores –siempre es más divertido– también le da algún punto más a su favor, aunque al principio resulte algo confuso tanto puntero, tanto disparo y tanta explosión.

Si unimos la fama, la calidad técnica y un desarrollo bastante adictivo –el nivel de "enganche" no es sobresaliente, pero sí elevado–, aunque corto, tenemos una estupenda conversión doméstica, y un gran juego para Saturn. ¿Es lo mejor que Sega ha sacado hasta el momento? Bueno, no olvidemos que «VF 2» y «Sega Rally» también están al llegar.

F.D.L.

LO BUENO: *Gran fidelidad al original, tanto en el desarrollo como en la calidad global.*

88

LO MALO: *Se hace corto. Y, evidentemente, al que no le guste este estilo de juego, «Virtua Cop» no le dirá absolutamente nada.*



EL COMPLEMENTO IDEAL

Ahí está, ahí está... el "Virtua Gun". O sea, el complemento ideal de «Virtua Cop» –adquirir los dos productos juntos resulta relativamente asequible, al no superar las 15.000 pesetas– que lo hace aún más fiel a la máquina en la que se basa.

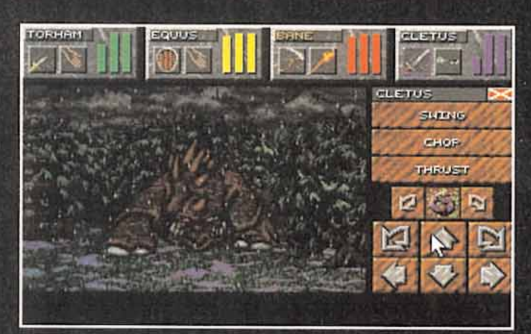
No es una idea original. No es una idea nueva. Pero sí refleja el cuidado que pone Sega con las versiones domésticas de sus "niñas mimadas" en asunto de recreativas. Otro asunto es saber si posteriores producciones podrán aprovechar este periférico, o todo se reducirá a «Virtua Cop» y su –¿lógica?– continuación, «Virtua Cop 2», que esperamos llegue también a ver la luz en formato Saturn.

Eso, es algo que los programadores tienen, y sólo ellos, en su mano.

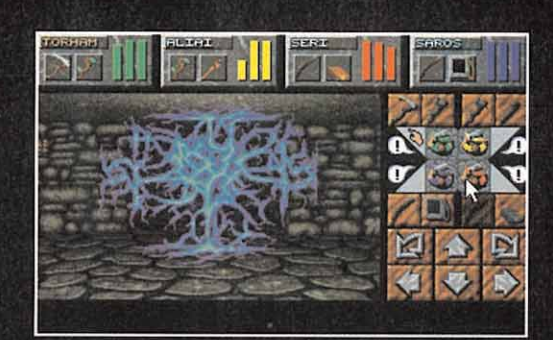
Dungeon Master II

THE LEGEND OF SKULLKEEP





CONFIESO QUE ESTABA DESEÁNDOLO: HACER ESTE PUNTO DE MIRA ES ALGO QUE SEGURAMENTE DÉ ENVIDIA A MUCHOS DE LOS JDR-ADICTOS QUE POR ESTA NACIÓN CIRCULAN. PERO SOY YO EL AFORTUNADO. O SEA, PREPARAOS A ENTRAR EN UN MITO DE LOS JDRS.



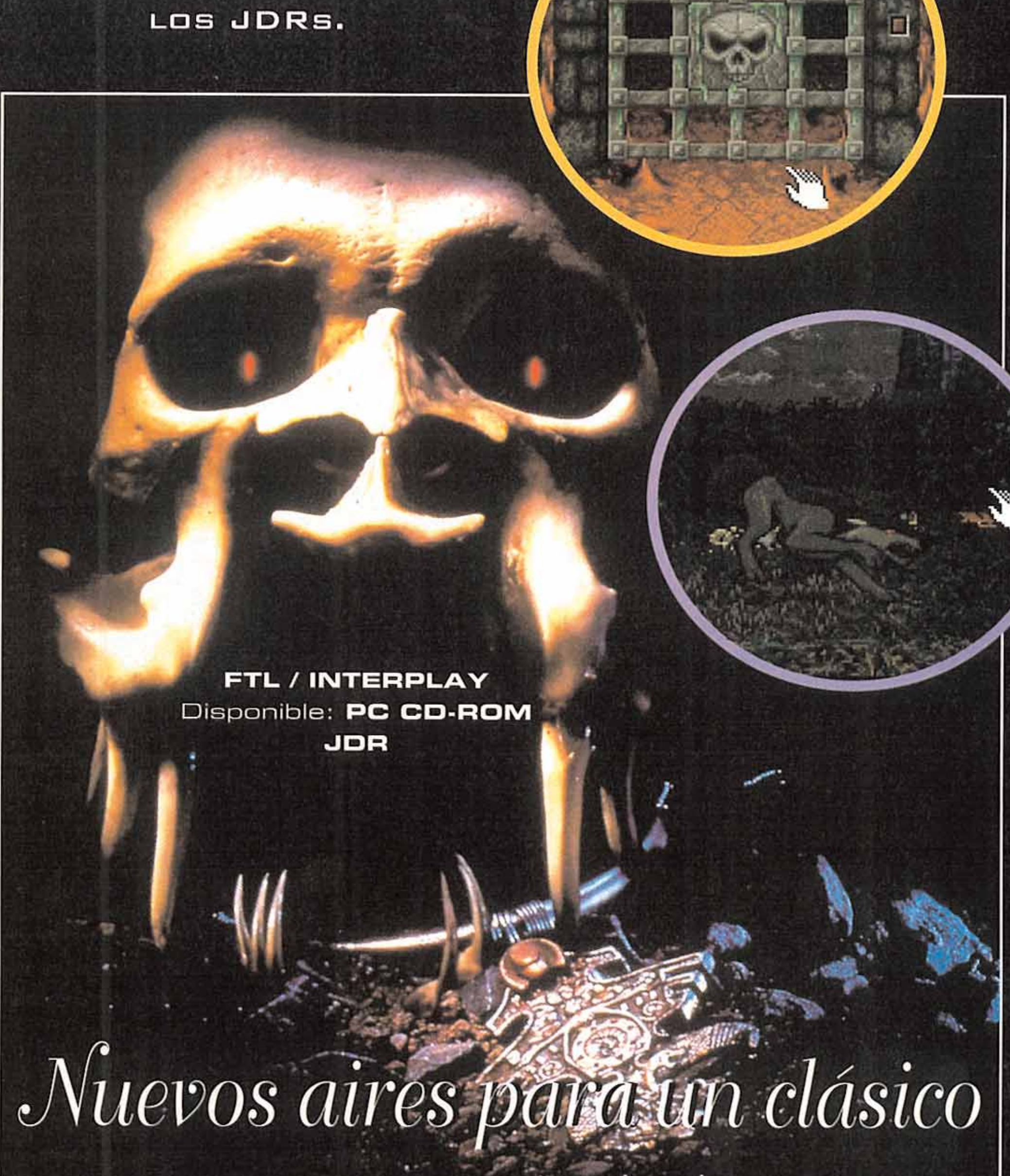
A estas alturas, poco puedo añadir sobre la impresión que la primera parte del juego que nos ocupa causó en la mayor parte de los viciosillos que hará unos años disfrutaban de ordenadores como el Atari ST o el Commodore Amiga. Y por ello, no lo voy a hacer. Pero sí que, como culturilla, voy dar un pequeño dato: en realidad, ésta es la tercera parte de la serie, que comenzó con «Dungeon Master» y prosiguió con «Chaos Strikes Back».

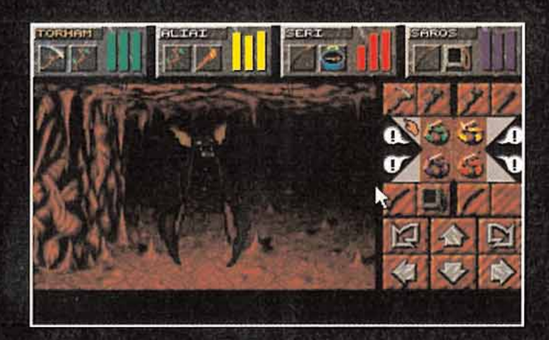
Y la tercera parte, pese a su nombre, sigue muy de cerca el modelo impuesto en aquellas dos. Muchas de las cosas que se van a describir a continuación no resultarán nuevas a la mayoría de los roleros, pero pensad que ese sistema se usó ya en la primera parte..., entonces no había nada parecido. Entramos ya en la descripción del sistema de este mito revivido.

SISTEMA LEGENDARIO

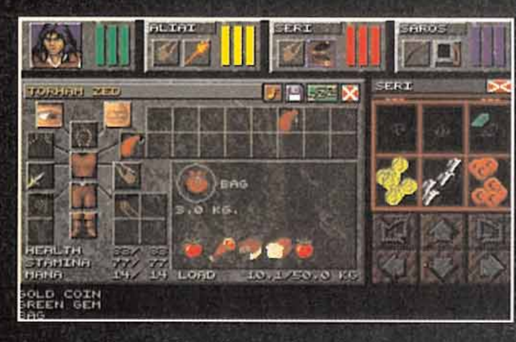
«Dungeon Master II» se desarrolla en perspectiva tridimensional de primera persona. O sea, y aunque me duele escribirlo, como «Eye of the Beholder». Pero es que todos los que son de este tipo se inspiran en «DM».

Todo el desarrollo es en tiempo real, lo que significa que el tiempo no para hagas lo que hagas. Y esto implica que aunque estés mirando tranquilamente tu inventario un









monstruo puede dedicarse a sacudirte. Lo mismo si estás durmiendo. Y también tus reservas se consumen, por lo que tendrás que procurarte alimento y bebida.

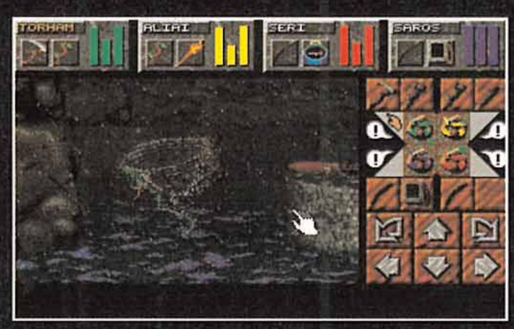


El sistema de combate es el típico: se muestran las armas y pulsando sobre ellas sacudes al enemigo si lo tienes enfrente. Según el tipo de arma y la habilidad del personaje, podrás dar distintas clases de golpes, más o menos dolorosos. Lógicamente, una vez dado el golpe, esa mano no la puedes usar durante unos instantes para dar otro golpe. Hay que decir que los monstruos han crecido en inteligencia respecto a otros juegos, y se mueven los muy puñeteros de forma pseudo-aleatoria: no van de cabeza a por ti a menos que te vean debilucho, y procuran esquivarte si se ven a punto de morir.

El inventario está formado por la clásica cuadrícula en la que colocar objetos; según dónde se coloquen, se usan o no. Se accede a él mediante una simple pulsación del ratón. Respecto a la generación de personajes, no hay tal, si no que podremos elegir a los cuatro miembros del grupo de entre doce predefinidos. De todas formas, no hay que preocuparse, pues los podremos configurar tal como se cuenta en el siguiente párrafo.

Pero vamos ya con los rasgos más distintivos de este JDR y que rara vez se han imitado. Uno de ellos es la forma de coger experiencia. Como en la vida misma, se coge experiencia intentando hacer las cosas: las primeras veces no te sale, pero poco a poco coges práctica, hasta que obtienes un cierto nivel de habilidad. Y así sucesivamente. Pues exactamente así funciona en «DM II». Por ejemplo, al principio de utilizar una nueva arma fallas muchos golpes; pero luego vas aprendiendo a manejarla, e incluso aprendes nuevas posibilidades. Ocurre también con las habilidades mágicas y de ninja.

Y esto nos enlaza con el sistema de magia que usa «Dungeon Master», que es mi opinión excelente y muy realista. Los aventureros tienen maná –energía mágica– que consumen al seleccionar símbolos para los hechizos. Determinadas secuencias tienen sentido, mientras que otras no proporcionarán ningún resultado; la forma de investigar las válidas es... agarrándose a cualquier



cosa mágica y viendo cómo funciona. Los hechizos son de dos tipos: de mago y de curandero. Pero, ya sabéis, la práctica es la madre de la experiencia, y ambos consumen la misma clase de energía.

Ya tenemos los mimbres para obtener un buen juego. Coloca ahora al grupo frente a un escenario repleto de monstruos y obstáculos a prueba del ingenio más sagaz y ya tienen «Dungeon Master». Pero la segunda parte tiene algún detallito más, no tan espectacular como lo que supuso su predecesor, pero sí dignos de mención.

Como por ejemplo, la posibilidad de mover algunos obstáculos de los que nos encontremos en nuestras exploraciones. Así, podremos empujar mesas hasta colocarlas en los sitios que más nos interesen. Otra novedad es la interacción que hay con algunos NPCs en las tiendas. No es que sea mucha, ni siquiera importante, pero al menos la hay, ya que en «Dungeon Master» sólo nos encontrábamos con enemigos.

Otro punto importante es la gran importancia que juegan en el desarrollo del juego los llamados "esbirros" –minions–. Hay hechizos que nos permitirán invocar a unos seres esféricos que nos ayudarán de una u otra forma en nuestro desempeño. Y, finalmente, se sale al exterior, mientras que la primera parte transcurría íntegramente en un calabozo de 12 niveles de profundidad... Algo ciertamente claustrofóbico.

IMPRESCINDIBLE

La verdad es que ante un juego así uno no ve defectos. Los gráficos son excelentes, dentro de su realismo y modestia, con monstruos bastante horrendos y de buen tamaño, que nos pueden pegar algún buen susto la primera vez que los afrontemos.

Por otro lado, los escenarios, sin ser excesivamente variados, sí cumplen su funcionalidad. Y hay más variedad que en la primera parte.

El sonido, principalmente formado por efectos sonoros, cumple también su misión, sin ser espectacular. Confieso que en la primera parte lograban una mayor ambientación.

El argumento es realmente lo de menos, aunque sea contraproducente decir esto de un JDR: lo importante es resolver los mil enigmas que nos esperan y derrotar a esos terribles monstruos que nos acechan. Y si luego el Señor del Chaos está detrás de todo, peor para él.

Y en cuanto a originalidad, he de decir que esperaba algo más. Con la ascendencia que este juego tiene, uno se espera innumerables sorpresas. En fin, haberlas haylas, pero saben a poco tras tanto tiempo de espera.

***LO BUENO:* Un clásico revivido que podemos disfrutar en España y que es imprescindible para cualquier vicioso del software lúdico.**

91

***LO MALO:* Después de tanto tiempo esperando, parece que la llegada de este JDR sabe a poco.**

La última línea del artículo la podía haber escrito antes de todo este rollo: «Dungeon Master II» es un juego imprescindible para quien le guste jugar al ordenador; si además eres un vicioso de los JDRs, seguro que no te has leído este artículo para no perder tiempo de juego.

F.H.G.

MORTAL KOMBAT 3

ESTA TERCERA PARTE DE UNA SAGA YA CLÁSICA, QUE OCUPA UN LUGAR DE HONOR EN LA HISTORIA DEL SOFTWARE DE ENTRETENIMIENTO POR MÉRITOS PROPIOS, DEMUESTRA QUE EL PC NO SÓLO ES QUE SIRVA, SINO QUE ES UNA DE LAS MEJORES MÁQUINAS PARA LOS JUEGOS DE LUCHA.

MIDWAY / GT INTERACTIVE
Disponible: PC CD-ROM, PLAYSTATION
V. Comentada: PC CD-ROM
JUEGO DE LUCHA

PON UNA RECREATIVA EN TU CASA

Tanto este excelente beat'em up como sus dos precedentes, o títulos más recientes –«Primal Rage»–, han visto en los ordenadores personales las conversiones más fieles al siempre súper-espectacular original de la recreativa. Y con «Mortal Kombat 3» esa fidelidad llega a un grado tan increíble que a veces creemos estar inmersos en la atmósfera frenética y ruidosa de una gran sala de recreativas quemando tanto dinero como energías, aunque en realidad nos encontremos en la tranquilidad de nuestra habitación.

Una tranquilidad que puede ser alterada por nuestros insultos a ese degenerado ser que nos acaba de destrozar o ante los golpes que se lleva la mesa cuando nos eliminan justo cuando al rival sólo le quedaba un maldito píxel en su barra de salud. Y es que estamos ante un juego de lucha de esos que te dejan las manos destrozadas de tanto darle al joystick, porque aunque te duelan los dedos, no puedes descansar ante la avalancha de espectáculo que estás contemplando.

Los sprites de los luchadores, digitalizaciones de actores reales, son gigantescos y poseen una animación prodigiosa en velocidad, variedad y realismo. Destacan especialmente Centauro y Shao-Khan, sencillamente aterradores. Cada uno de los quince luchadores ataca y se defiende con las más diversas armas: desde los puños y la agilidad, a cuchillos y objetos punzantes, pasando por ametralladoras, numerosos rayos mágicos e, incluso, los pelos de la larga cabellera de Sindel.

GRAN VARIEDAD

La enorme cantidad de movimientos diferentes y secuencias de ataque o defensa de cada personaje hace imprescindible el uso de un joystick o pad de cuatro botones para todo aquel que no sea un virtuoso aporreando el teclado. Pero además de numerosos, todos los golpes están tan bien hechos y son tan atractivos que muchas veces te noquean rápidamente porque te has quedado alucinado y pensando en la que te acaban de dar.

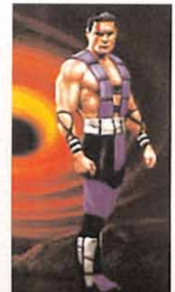


Los combates se desarrollan a una velocidad vertiginosa con un DX2 de 8 MB a pesar de que hablamos de VGA, aunque la definición a subido muchos enteros con respecto a la segunda parte, y a veces se llega a pensar que está en alta resolución.

La rutina de detección de golpes está muy bien elaborada, y cuando se produce el impacto casi nos duele a nosotros, pues se desencadenan unos impresionantes efectos especiales consistentes en violentos chorros de sangre y un sonido compuesto por diferentes digitalizaciones de choques y gritos. No obstante, para que sea apto para los más pequeños, y como viene siendo habitual en el género ante las críticas que recibe, se puede optar por el modo que prescinde de la sangre o por el modo en el que no se ejecutan los fatalities.

También llama mucho la atención el capítulo de los escenarios. Aunque la verdad es que, en el frenesí de la lucha, no solemos fijarnos mucho en el decorado en el que intentamos sobrevivir; es elogiable el esfuerzo llevado a cabo por los programadores en este aspecto. Además de su variedad, destacan por su elaborado diseño, muy detallista para un género en el que no se suele prestar mucha atención a esta faceta. Presentan también la
















particularidad de que algunos dan sensación de profundidad, como el del metro, en el que pueden arrojarte a las vías justo en el momento en que pasa el tren, o el de los exteriores, con hojas y otros objetos volando a consecuencia del viento. También hay escenarios que tienen dos pisos, y cuando desde el inferior le pegamos un gancho al rival, sale disparado hacia el techo, y, tras romperlo, cae sobre el piso superior en el que se seguirá desarrollando el combate.

UN SONIDO SENSACIONAL

Junto a los brillantes aspectos gráficos ya comentados, es la calidad de reproducción de la música y la variedad de efectos de sonido lo que hace que con este juego el PC parezca una máquina recreativa de sala. La banda sonora es la típica de todos los juegos de lucha, es decir, las melodías y los ritmos hacen que hierva la adrenalina. Los efectos de sonido, si contamos con una tarjeta de síntesis por tabla de ondas como la Gravis UltraSound Max, son de los mejores –por cantidad y calidad– que hemos podido escuchar en un compatible.

En cuanto a la dificultad, existen varios niveles de destreza de los oponentes manejados por el ordenador y tres caminos de diferente extensión para llegar al enfrentamiento final contra Shao Khan, por lo que es perfecto tanto para principiantes como para los que se hayan terminado las anteriores entregas de la saga. Por supuesto, también hay modo de dos jugadores, con otra novedad: cada participante puede elaborar unos códigos secretos que luego le servirán de ayuda durante el combate.

A.T.I.



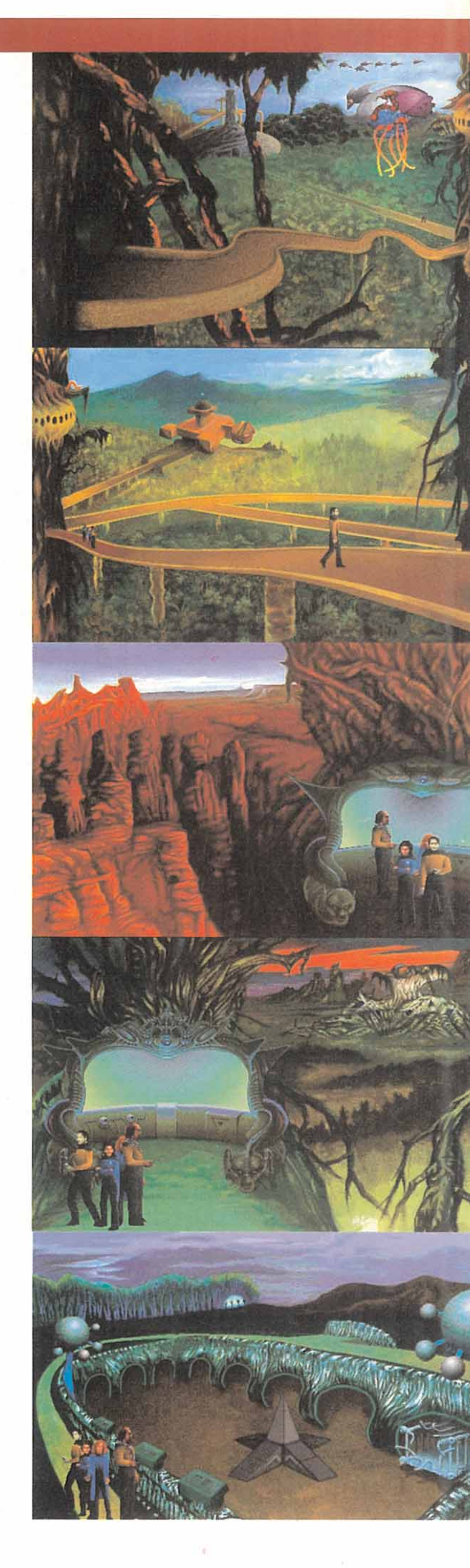
NUEVAS AVENTURAS EN EL ENTERPRISE

El Enterprise estaba realizando una patrulla de rutina cuando los sensores de la nave detectaron la presencia de un caza de guerra del planeta Garid que había violado la Zona Neutral en persecución de una nave cuyos tripulantes posiblemente estaban huyendo en busca de asilo político.

Data sugirió que maniobraran el Enterprise para que se colocara entre las dos naves y deshabilitara el rayo de fuerza con el que el caza intentaba atrapar a los fugitivos. Así lo hicieron, y los tripulantes de la nave perseguida fueron transportados sanos y salvos a bordo del Enterprise.

El caza garidiano se puso en contacto con el Enterprise y la comandante Pentara exigió la devolución de los fugitivos argumentando que se trataba de un asunto interno del planeta Garid, pero Picard le exigió que se marcharan ya que habían cometido una grave infracción al invadir la Zona Neutral.

STAR TREK
THE NEXT GENERATION: A FINAL UNITY



Los tres recién llegados solicitaron hablar con Picard. Después de agradecerle que les hubiera salvado explicaron que necesitaban ponerse en contacto con el arqueólogo Shanok para que les ayudara a encontrar un objeto llamado "Quinto Pergamino". T'Bak, uno de los fugitivos, explicó que la sociedad de Garid tenía una estricta división en patricios y plebeyos y seguía las leyes contenidas en cuatro pergaminos escritos por el profeta llamado Avatrunei. Pero al parecer, existía un quinto pergamino con los derechos y privilegios de los plebeyos que les ayudaría a promover una rebelión social en Garid. Necesitaban la colaboración de Shanok para encontrar el planeta donde se asentaron el profeta y un grupo de adeptos llamados Seguidores después de que les expulsaran de Garid.

El Enterprise puso rumbo al planeta Horst III, ya que era allí donde Shanok se encontraba trabajando, pero en el camino recibieron un mensaje del planeta Cymkoe IV. El canciller Daenub explicó que la estación orbital Mertens, en órbita alrededor de su planeta, había sido atacada por una nave desconocida y su reactor nuclear experimental había quedado desestabilizado después del ataque y podía explotar en cualquier momento. Daenub rogó a Picard que intentara salvar a los supervivientes que quedaban a bordo de la estación.

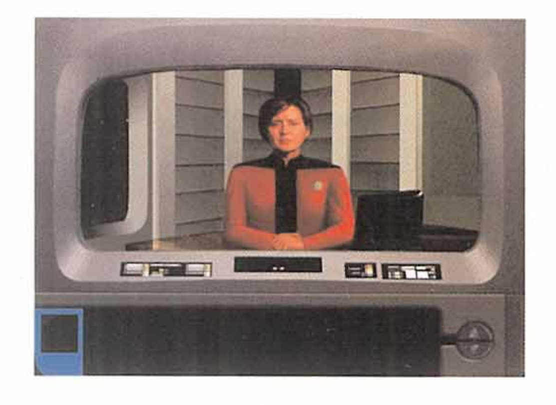
Cuando llegaron a Cymkoe IV la tripulación del Enterprise descubrió que un ala de la estación había sido arrancada. Como el reactor tenía un mecanismo de deshabilitación en caso de emergencia, que no había funcionado, era evidente que alguien en la estación lo había inhibido. Parte de la tripulación del Enterprise debía transportarse a la estación, desconectar el reactor y transportar a los heridos a la superficie del planeta.

LA ESTACIÓN ORBITAL

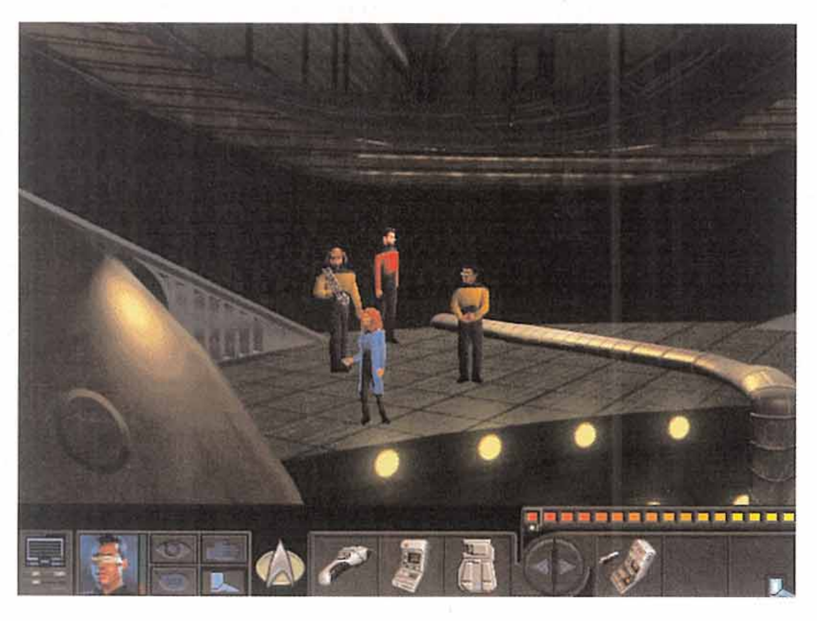
Riker, Crusher, Worf y LaForge se transportaron llevando un phaser, un tricorder, un kit médico y un tricorder médico, y al llegar vieron que los sistemas de soporte vital estaban fallando.

Al salir de la sala de teletransporte encontraron a una mujer que yacía inconsciente bajo un gigantesco cable. LaForge rastreó el cable con el tricorder, y como era demasiado pesado decidieron retirarlo con el teletransportador. Volvieron a la sala inicial, activaron el transportador e introdujeron las coordenadas del cable.

Crusher usó el kit médico para curar a la mujer, quien recuperó la consciencia y explicó ➤





que era Ana Benyt, oficial médico jefe de la estación. Explicó que había muchos heridos, pero que para transportarlos fuera de la estación había que bajar los escudos y antes desactivar el reactor nuclear. Al enterarse del fallo en los sistemas, reveló a sus salvadores el código de acceso a los sistemas de emergencia y explicó que el reactor era un modelo experimental diseñado por un tal doctor Griems.

Tomaron el ascensor hasta la sala de administración y allí utilizaron el panel de control para activar los sistemas de emergencia y redirigir la energía.

Se dirigieron al complejo de ingeniería y, al descubrir un extraña máquina flotante que impedía el acceso a la izquierda, caminaron en dirección opuesta. La máquina parecía estar tomando energía de la estación, así que decidieron utilizar el panel de control para desactivar el suministro y el objeto abandonó la estación perdiéndose en el espacio.

Ahora fueron hacia la sala de control del reactor, y allí el doctor Griems, quien había impedido la desactivación del reactor, insistió en que podía arreglarlo sin desactivarlo. El doctor no quería ayuda, pero LaForge insistió en que podría serle útil, así que cuando el doctor accedió, LaForge regresó al laboratorio, recogió un inversor de fase y un reductor de ondas y, utilizando ambos objetos en ese orden en el agujero abierto por la máquina alienígena en los conductos de energía, consiguió salvar a toda la estación orbital.

AL HABLA CON SHANOK

Picard decidió seguir el camino interrumpido hacia Horst III y, una vez allí, entabló comunicación con Shanok. El arqueólogo les explicó que había descubierto en el planeta el primer asentamiento dentro del espacio de la Federación de una antigua raza llamada Chodak, y reveló que hace tiempo encontró una antigua nave de los Seguidores cuyas lecturas indicaban que habían conseguido asentarse en un planeta habitable.

En ese momento recibió una llamada del almirante Reddreck. Estaba preocupado porque llevaba tiempo sin noticias de la exobióloga Vi Hyunh-Foertsch que trabajaba en Morassia catalogando especies. Aunque la comisaria Lliksze, al mando de la reserva animal, no parecía dar importancia, el almirante solicitó a Picard que investigaran.

Una vez en órbita alrededor del planeta, la comisaria les dio permiso para bajar, siempre que no llevaran armas que supusieran un peligro para los animales. Data, Worf, Crusher y Troi, llevando un tricorder, un kit y un tricorder médico, se teletransportaron.

Una vez en la superficie de Morassia, Data conversó con la comisaria, la cual le explicó que la última persona en ver a la doctora fue el consultor lydia y que la doctora les había acusado de hacer contrabando con especies prohibidas.

Después de obtener el permiso correspondiente, los cuatro tripulantes del Enterprise decidieron investigar en el laboratorio. Allí encontraron una biosonda sobre una biomesa, tres unidades de campo y tres cadáveres pertenecientes a especies animales distintas. Analizándolos descubrieron que habían muerto en extrañas circunstancias.

Una exploración del ordenador del laboratorio reveló que todos sus ficheros habían sido borrados excepto una referencia a un rastreador llamado Melas. Decidieron utilizar el tricorder en el puerto de comunicaciones

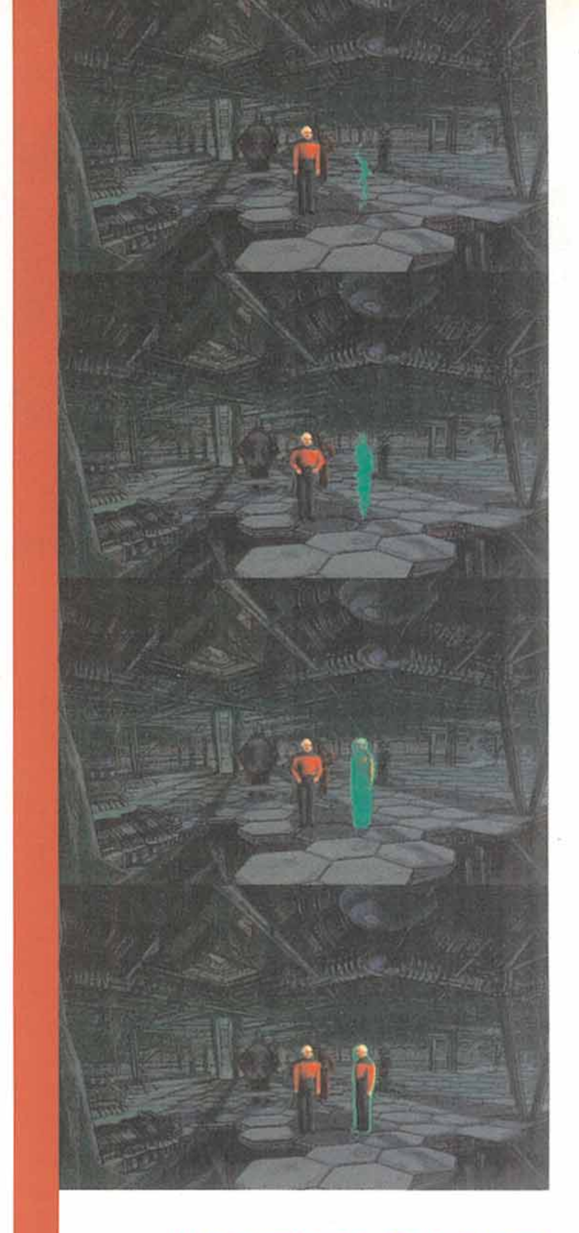
para abrir un canal con Melas, el cual les explicó que hace algunos días se produjo una sobretensión en el recinto donde se guardaban los animales en cuarentena. Como consecuencia, varios generadores quedaron destruidos, dos vigilantes de la reserva fueron heridos y varios animales escaparon. Melas explicó que la doctora había descubierto por mediación del veterinario ZZolis que algunos animales traídos por el comerciante Aramut eran especies ilegales y que por eso había tenido una fuerte discusión.
Entonces regresaron a la oficina de la comisaria y le preguntaron sobre la acusación de contrabando. Lliksze reconoció que Aramut, un comerciante de raza Ferengi que había sido recomendado por lydia, había traído a la reserva una criatura de Romulus.
Con esto decidieron investigar en los biotopos a los que tenían acceso para encontrar muestras biológicas que les dieran más información. Encontraron un microgenerador en el hangar y con él visitaron uno a uno los tres biotopos –bogobosque, biotopo marino y cañón– e introdujeron el microgenerador en el puerto energético de los mapas para obtener información sobre los hábitats principales. Para conseguir una muestra había que enviar una unidad de campo al punto elegido y luego extraer la muestra de la unidad con ayuda de la biosonda, y encontraron un total de 9 hábitats principales, consiguiendo otras tantas muestras.
Pero analizando las muestras en la sonda sónica del laboratorio, resultó que cuatro de ellas procedían de animales identificados incorrectamente que sólo podían ser especies ilegales traídas a Morassia.
Hablaron, pues, con ZZolis y descubrieron que un vigilante llamado Tzudan había puesto en guardia a la doctora sobre Aramut, el cual tenía reputación de ofrecerse a traer especies ilegales a cambio de dinero.
Después de examinar sobre la biomesa los informes neuronales de los vigilantes que fueron heridos en el accidente de los generadores, nuestros amigos se dirigieron al recinto de cuarentena. Allí hablaron con Tzudan y descubrieron que un extraño reptil, denominado sultis, había escapado de su jaula cuando se produjo el accidente. Este animal, que consumía energía eléctrica y era capaz de hacerse invisible, estaba eliminando gran cantidad de animales de la reserva.
La conversación con Tzudan confirmó que lydia, que era el encargado de revisar la identificación de las especies, había traído especies raras ilegales a través de su amigo Aramut. Con esta evidencia, la comisaria Lliksze ordenó el arresto de lydia, pero los soldados enviados descubrieron que no había ni rastro, pero la doctora Hyunh-Foertsch estaba allí.

La doctora estaba a salvo, pero aún quedaba un asunto por resolver, atrapar el sultis antes de que causara más daño. Data sugirió que una alteración de la frecuencia del campo de fuerza del recinto de cuarentena podría atraer al sultis, así que nuestros amigos tomaron una nave en el hangar para dirigirse al generador principal, situado al otro extremo de la reserva, y realizar dicha alteración.
De regreso al recinto de cuarentena, Data siguió al pie de la letra las indicaciones de la doctora. Activó la consola número 2 para abrir el colector armónico y atraer al sultis, la consola 1 para cerrar las puertas del recinto y finalmente la consola 3 para atrapar a la criatura. Aunque Aramut y lydia habían escapado, todo estaba de nuevo en orden y nuestros amigos podían regresar al Enterprise.

EL PLANETA DE LOS SEGUIDORES

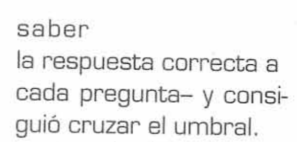
T'Bak explicó a los miembros de la tripulación que la criatura que se alimentaba de energía era un Varenach, una especie que habitaba Garid, pero se extinguió hace tiempo y por tanto debía proceder del planeta colonizado por los Seguidores.
Descubrieron la nave de Aramut y, tras establecer comunicación, Picard exigió al comerciante Ferengi que detuviera su nave bajo la acusación de introducir en Morassia animales ilegales. Aramut dijo que los animales no procedían del Imperio Romulano, sino del planeta Frigis. No dudó un momento en entregar a lydia y, a cambio de su libertad, informó sobre un fuerte movimiento de tropas de Romulus.
Riker descubrió que el planeta que Aramut había llamado Frigis recibía en las cartas astrales el nombre de Shoniosho Epsilon VI y se encontraba en una zona sin mapear. Si los animales procedían de allí tal vez se tratara del planeta colonizado por los Seguidores al abandonar Garid.
Una vez en órbita de Frigis no descubrieron ninguna señal de vida en la superficie. T'Bak se ofreció a enviar un mensaje genérico de saludo y minutos después recibieron una transmisión. Un hombre que dijo llamarse Laraq y ser el canciller del planeta dio permiso al Enterprise para que una misión bajara a la superficie.

ALGUNOS ANIMALES TRAÍDOS POR ARAMUT A MORASIA ERAN ESPECIES ILEGALES.



LAS TRES SECTAS

Riker, Troi, LaForge y Data bajaron a Frigis con la única ayuda de un tricorder y un phaser. Laraq explicó que desde su llegada al planeta huyendo de los patricios de Garid se habían creado tres sectas –Seekers, Chanters y Questers–, cada una de las cuales había escrito una copia del quinto pergamino y había utilizado como templo el interior de una de las pirámides construidas por la raza que había habitado Frigis.
Nuestros amigos fueron recibidos en el templo de los Seekers por Nachyl, el cual reveló que su líder Aelont había desaparecido hace un mes detrás de la Puerta de la Iluminación. Riker se dirigió a la puerta, contestó correctamente a todas las preguntas propuestas por el guardián de la puerta –respuestas 5-2-4-4, las que reconocen no



saber la respuesta correcta a cada pregunta– y consiguió cruzar el umbral.

En la sala situada detrás de la puerta descubrieron a un hombre atrapado en el interior de un campo de fuerza que debía tratarse sin duda de Aelont. Un signo situado junto a un panel estaba escrito en el antiguo lenguaje de los Chodak, así que nuestros amigos regresaron para hablar con Laraq y consiguieron que el canciller de Frigis introdujera en el tricorder información para traducir el idioma. Ahora podían examinar el signo con el tricorder para averiguar las instrucciones de operación del panel y manipularlo.

El jefe de los Seekers agradeció a nuestros amigos su ayuda y les entregó dos talismanes y la llave de la caja en la que guardaban sus trofeos. Decidieron coger el anillo de oro, el bastón con el puño redondeado y un extraño mecanismo.

Stamblyr, líder de los Chanters, entregó un orchestrion –aparato que reproducía una melodía– a nuestros amigos después de hablar un rato con ellos, y dos más cuando repararon el sintetizador con el mecanismo y colocaron el anillo en el hueco de la pared.

Madia, líder de los Questers, accedió a abrir el campo de fuerza que impedía el acceso a un antiguo panel de teletransporte creado por los Chodak al recibir el bastón. Al utilizar el orchestrion de dos brazos fueron transportados a una nueva habitación.

El enlosado que cubría la sala, una retícula de cuatro losas de ancho y seis de profundidad, desapareció cuando los tripulantes del Enterprise llegaron. A excepción del primer orchestrion ofrecido por Stamblyr –que no tenía ninguna utilidad– y el de dos brazos que habían utilizado para llegar hasta allí, tanto el orchestrion restante que tenían ya en su poder como los cuatro colocados sobre sus respectivos pedestales hacían aparecer una secuencia determinada de losas. Para alcanzar la puerta situada al fondo era necesario ir recogiendo uno a uno los orchestriones de los pedestales y descubrir las losas comunes a los recorridos de dos orchestriones para no caer al vacío en el momento de tocar un nuevo instrumento. Con mucho cuidado sería posible alcanzar la puerta y abrirla colocando el talismán azul, sabiendo que detrás estaba el quinto pergamino.

LA SECUENCIA DE LAS LOSAS

Secuencia de losas activadas por cada uno de los orchestriones. El signo "-" indica losa desactivada, el signo "O" losa activada y el número colocado debajo indica el número de brazos del orchestrion. El orchestrion de cuatro brazos es uno de los entregados por Stamblyr en el templo de los Chanters, mientras que los otros cuatro son los situados en los pedestales de la sala. Fijaros bien en las losas comunes para elegir el punto en el que debe situarse el personaje a la hora de tocar un orchestrion diferente.

ESTADO DE GUERRA

El Enterprise abandonaba la órbita de Frigis cuando recibieron la desagradable visita del Asiram, la nave garidiana del comienzo de la aventura. La capitana Pentara, que era casualmente madre de Avakar –uno de los garidianos perseguidos–, exigió la devolución de los fugitivos y del quinto pergamino. Pero Avakar se ofreció para interceder y, a cambio de entregar el pergamino y detener la revolución social que estaba comenzando ya en Garid, consiguió la promesa de su madre de que serían conducidos a Garid con total garantía y escuchados por el consejo.

Los tripulantes del Enterprise se despidieron de los tres fugitivos con la seguridad de que el descubrimiento del quinto pergamino iba a traer una nueva era de justicia social en Garid. Pero pocos minutos después recibían un mensaje urgente de Starfleet: una flota procedente de Romulus había atravesado la Zona Neutral y había invadido el espacio de la Federación, lo que suponía en la práctica una declaración de estado de guerra entre la Federación y el Imperio Romulano.

Worf consiguió comunicar con el almirante Reddreck y descubrir que los romulanos se dirigían hacia el sector Goldur. Siguiendo órdenes del almirante, se dirigieron al sistema Goldur Delta y establecieron comunicación con la comandante Chan a bordo del puesto 543. Les informó que mientras la mayoría de las naves enemigas habían pasado sin atacar hacia la nebulosa Z'Tarnis, una oleada se dirigía rumbo a una estación de comunicaciones de la Federación en el sistema Paxanona.

Una vez allí encontraron tres cazas romulanos que no intentaron esconderse ni huir, y uno de ellos fue fácilmente abatido por el Enterprise. La comandante Chan les felicitó por el éxito recién obtenido y les pidió que respondieran a una petición de ayuda de una nave del imperio Klingon –aliados de la Federación– que luchaba con tres cazas romulanos en el sistema Balis.

Pero una vez allí no fue necesaria su intervención. El capitán Ky'Dra explicó que habían conseguido capturar la tripulación de uno de los cazas enemigos y hacer huir a los otros dos, e interrogando a los prisioneros descubrieron que los romulanos no pretendían una guerra frontal contra la Federación, sino que habían invadido su espacio sólo para llegar hasta la nebulosa Z'Tarnis y encontrar una antigua arma Chodak que otorgaría un poder sin límites al que la poseyera.

Un mensaje del almirante Williams lo confirmó. Aunque la mayoría de los asentamientos Chodak conocidos estaban en el espacio del imperio romulano, Picard recordó que Shanok y los habitantes de Frigis poseían datos de la raza.

REGRESO A FRIGIS

Estaban camino de Frigis cuando el canciller Laraq les llamó pidiendo ayuda contra el ataque de un caza romulano. Al

SEC DE LA

----	----	--
OO--	-OO-	--
----	--O-	OO
O---	O-O-	--
OO--	O-O-	-O
O--	----	--
4	**1**	**3**

eliminar a los invasores, un grupo comandado por Picard descendió a la superficie y mantuvo una entrevista con Laraq.

El canciller poseía bastantes datos sobre la antigua organización del imperio Chodak. Los Chodak habían utilizado un planeta llamado Allanor como gobierno de todo el imperio y, al parecer, la colonia que había habitado Frigis había estado formada por un grupo de rebeldes contrarios al poder central. Laraq les entregó unos objetos creados por los Chodak: un cristal de datos que no habían conseguido descifrar, una barra isolineal y un programador que, utilizados conjuntamente, servían como llaves para ciertas máquinas. Al parecer, todo el poder del imperio se había basado en un ente llamado "Mecanismo de Unidad" que en un momento determinado desapareció y provocó la caída del imperio.

El ordenador analizó los datos contenidos en el cristal y descubrió que los antiguos pobladores de Frigis eran una colonia rebelde que había utilizado datos robados del ordenador de Allanor para atacar el Mecanismo.

Williams informó a las naves de una segunda invasión del espacio de la Federación. Una nave alienígena desconocida se dirigía también hacia la nebulosa Z'Tarnis, persiguiendo a las naves romulanas. Williams solicitó protección del Delta-O-8 situado en Yajj.

En el camino recibieron un mensaje de Shanok. El estado general hacía insostenible la permanencia en Horst III y abandonó las excavaciones, así que el Enterprise puso rumbo hacia Horst III.

EN LAS EXCAVACIONES

El grupo formado por Picard, LaForge, Data y Troi descendió a la superficie de Horst III y destruyó un desprendimiento de rocas con el phaser al máximo.

Estaban en el interior de una antigua base Chodak. Introduciendo la barra isolineal en una cavidad junto a una pantalla y colocando sobre ella el programador, consiguieron una carta astral.

Después de recuperar el programador y la barra alcanzaron una sala. Una extraña máquina de observación apuntaba a las estrellas, así que introdujeron en el tricorder la información y volvieron a la nave.

El ordenador consiguió extraer de la carta la posición del planeta Allanor. Situado en la Zona Neutral, no mostraba rastro de vida en superficie debido a la fuerte radiación, pero poseía una red de cavernas en la que se detectaba actividad. Picard, LaForge, Data y Carlstrom cogieron un phaser, un tricorder, un kit médico, la barra isolineal y su programador y se transportaron a 3 km del lugar del que procedían las mismas.

LA RAZA CHODAK

Después de analizar con el tricorder un plan de navegación y un droide inmóvil consiguieron abrir la reja del conducto de ventilación después de destruir con el phaser los sellos de aleación que la sujetaban.

COMO LA SITUACIÓN EN HORST III ERA INSOSTENIBLE, SHANOK DECIDIÓ ABANDONAR LAS EXCAVACIONES.

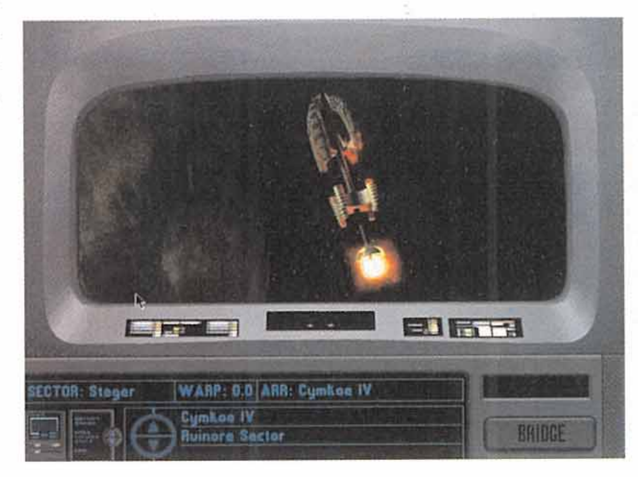
En la próxima sala había un panel de control. Con la barra isolineal y el programador fue posible acceder a la información que contenía y descubrir que los romulanos habían estado allí poco tiempo antes.

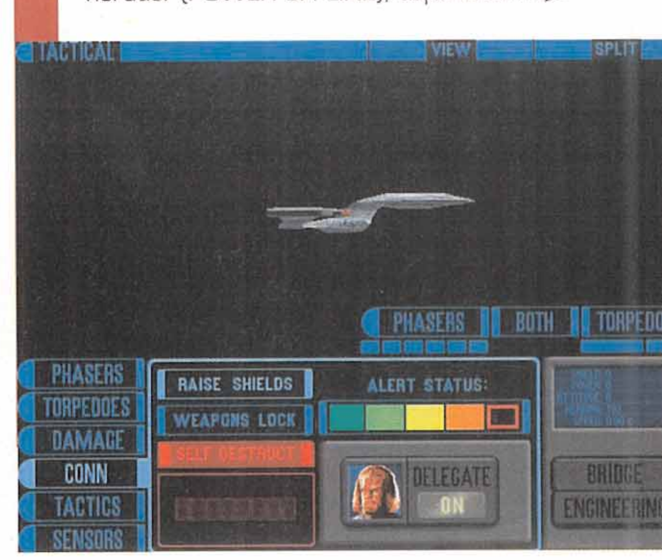
En la siguiente sala descubrieron un gran droide de reparaciones, y Data averiguó que con ayuda del tricorder podían analizar, activar y desactivar cualquier tipo de droide. Era el momento de regresar al punto de partida, desactivar el droide con el tricorder y quitarle sin peligro el objeto encajado en su estructura, que resultó ser un inhibidor lógico.

Al fondo de la sala del droide reparador los pequeños robots operativos atravesaban la compuerta automáticamente, pero no daban el tiempo mínimo necesario para cruzarla. Analizaron los sistemas de la puerta con el tricorder, colocaron el inhibidor lógico en los circuitos y de ese modo el próximo droide se quedó inmóvil junto a la puerta cerrada. Ahora era posible desactivar el droide con el tricorder para dejarlo totalmente estático, recoger el inhibidor para abrir la puerta y cruzarla.

En la siguiente habitación un droide situado junto a un sistema de recarga obstaculizaba el acceso a un pasillo. Utilizaron el panel cercano para restablecer el funcionamiento de la estación (STATION ONLINE) y el suministro de energía (POWER ONLINE). Cuando el droide inmóvil se recargó invirtieron el estado del generador (POWER OFFLINE), esperaron a ➤





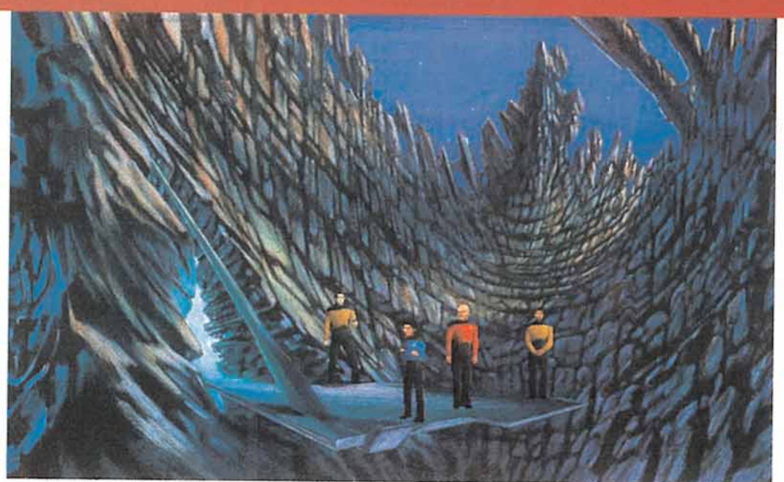


NCIA	LOSAS
00-0	0---
---0	0---
--00	--0-
----	--00
00--	---0
----	----
2	ÚLTIMO



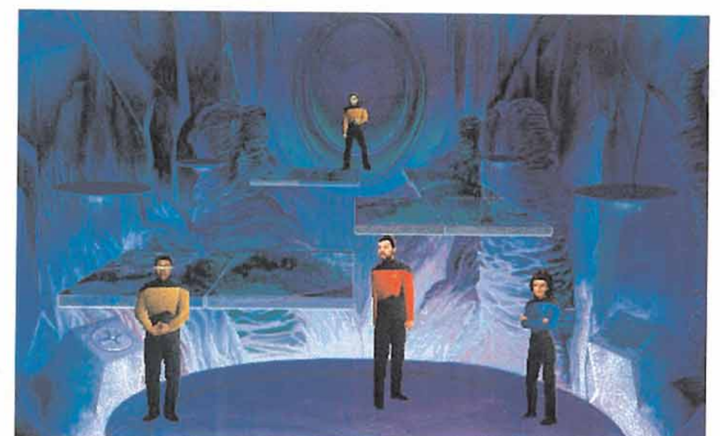
que se recargaran dos droides más y, cuando sólo quedaba una unidad de energía, destruyeron la estación de carga y desactivaron así el panel electrificado.

Inesperadamente, dos extrañas criaturas aparecieron en la sala y condujeron a los miembros del Enterprise hacia su superior, el cual dijo ser descendiente de los antiguos pobladores de Allanor. No podían creer lo que estaban viendo: la raza Chodak no se había extinguido y había sobrevivido.



Picard dijo pertenecer a una expedición arqueológica en busca de conocimientos, no mencionó ni una palabra sobre la barra isolineal y, cuando el líder Chodak le explicó que existía una sala la que había un ordenador central al que no habían podido acceder, insistió en que les permitieran examinarlo sin escolta.

Obtenido el permiso, encontraron en la próxima sala un transportador. Mediante su panel de control seleccionaron el destino con el botón izquierdo de la fila horizontal y el botón inferior de la fila vertical y pulsaron la barra del temporizador para que la persona que operaba el panel tuviera tiempo suficiente para reunirse con sus compañeros bajo el transportador.



Llegaron a una nueva sala en la que el acceso a la siguiente puerta estaba bloqueado por un disruptor activado por tres sensores. Los analizaron con el tricorder, descubrieron la frecuencia y, disparando a los tres sensores, tuvieron el tiempo justo para alcanzar la puerta.

El camino hacia el ordenador estaba ya despejado. Picard activó el terminal con la barra isolineal y el programador, accedió a la primera opción del ordenador –que contenía la carta astral con la localización del Mecanismo de Unidad– y almacenó la información en el tricorder. Justo a tiempo, porque repentinamente los Chodak irrumpieron en la sala y su líder reveló ser el almirante Brodnack, comandante en jefe del ejército Chodak, y dijo haber esperado a que alguien activara el ordenador para conseguir información sobre el Mecanismo de Unidad.

Se marcharon respetando la vida de nuestros amigos, pero se llevaron la barra y su programador, y borraron toda la información referente al Mecanismo. Pero el ordenador seguía encendido, así que Picard rastreó con el tricorder toda la información que quedaba, regresó a la sala del transportador y consiguió que el grupo regresara al punto de partida después de programar el transportador con el botón derecho de la fila horizontal y el botón medio de la vertical.



EL MECANISMO DE UNIDAD

La información recogida en el ordenador antes de ser borrada por Brodnack contenía la localización del Mecanismo de Unidad. Al llegar al punto recogido en la carta astral, contemplaron fascinados la presencia de una masa artificial de varios miles de km de diámetro. El Mecanismo, enviado al futuro por los antiguos rebeldes de Chodak que se opusieron al uso bélico que hacían de

él sus superiores, había vuelto a aparecer. Y tres razas diferentes rivalizaban por su control por motivos muy diferentes. Nada más llegar recibieron la visita de Pentara, que deseaba el poder del Mecanismo para acabar con la revolución social que había estallado en Garid. Y al poco tiempo fue la nave del almirante Brodnack la que se acercó amenazadoramente al Enterprise, pero Picard decidió no responder a la provocación de los Chodak y no lanzó ningún ataque.

En ese momento los acontecimientos se precipitaron: los Chodak enviaron un código que abrió un acceso en la superficie del Mecanismo y lanzaron una nave.

Los garidianos hicieron lo mismo y un pequeño grupo comandado por Picard se teletransportó hacia el mismo punto. Una vez dentro del Mecanismo de Unidad, Picard y sus compañeros encontraron un teletransportador y lo utilizaron uno a uno, pero sólo Picard reapareció perdiendo además todos sus objetos.

En la próxima sala Picard se encontró con Brodnack y Pentara. Los grupos que les habían acompañado habían desaparecido en las mismas circunstancias y ahora sólamente ellos tres, representantes de las razas más poderosas del universo, debían competir por el control del Mecanismo.

Brodnack explicó que los rebeldes que habían enviado el Mecanismo al futuro habían creado una serie de pruebas para asegurarse de que quien encontrara el Mecanismo fuera digno de su poder. Los tres tomaron una nave que les trasladó a una sala con varias puertas en el corazón del complejo y allí, aprovechando una distracción de Brodnack, Picard y Pentara decidieron unir sus fuerzas para así derrotar al jefe Chodak.

La puerta izquierda conducía a la primera de las pruebas. Después de recibir la visita de una proyección futura que le entregó un extraño objeto circular y le advirtió que desconfiara de los dos alienígenas, Picard descubrió que estaban atrapados en el interior de un campo de fuerza. Una mesa en el centro de la sala contenía la primera prueba, un extraño juego para tres en el que colocando unas piezas semicirculares se podía enviar descargas eléctricas a los adversarios.

EL MECANISMO DE UNIDAD HABÍA SIDO ENVIADO AL FUTURO PARA IMPEDIR SU USO BÉLICO.

Picard y Pentara concentraron todas sus fuerzas en eliminar a Brodnack y, después de varios turnos, tuvo que rendirse y aceptar su derrota. Sólo Picard pudo pedir a sus dos oponentes que le prestaran las piezas que habían utilizado durante la prueba y, uniéndolas para formar tres discos completos, los introdujo en la máquina que generaba el campo de fuerza para desactivarla.

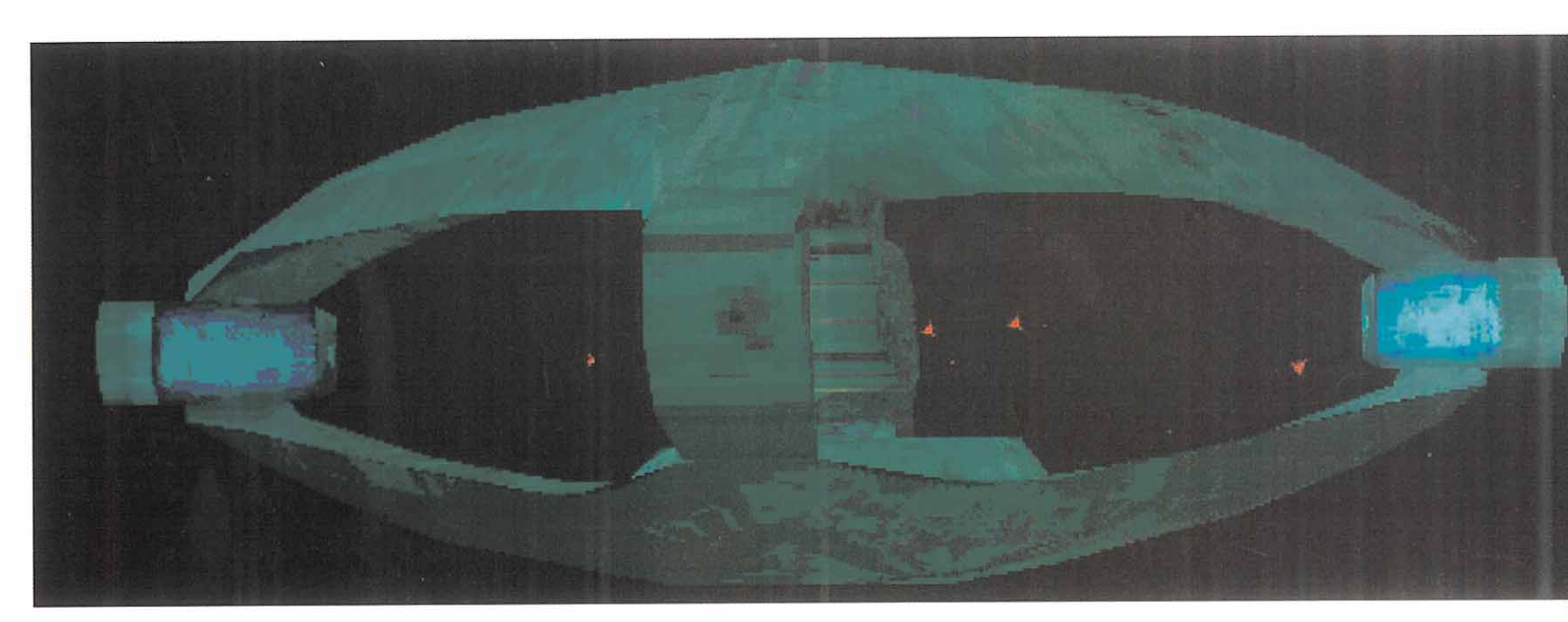
Picard utilizó el objeto circular para cruzar el abismo de la próxima sala y conseguir un símbolo colocado sobre un pedestal. Y en lugar de abandonar a sus adversarios, decidió utilizar el objeto dos veces más para ayudarles a cruzar dicho abismo. Brodnack quedó impresionado y aceptó unir sus esfuerzos a los de sus dos compañeros.

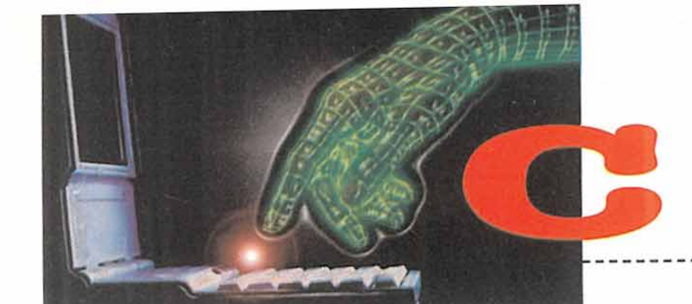
El símbolo abría la puerta situada en el extremo derecho de la sala y alcanzaron una cámara cuyo ocupante volvió a la vida al pulsar el panel situado a su lado. La criatura dijo ser un Kabilan, el juez designado por los creadores del Mecanismo para decidir quién era digno de utilizar su poder. Ante sus preguntas, Picard manifestó que sólo utilizaría el poder para el bien de todos y después de una conversación, decidió que los tres eran dignos de acceder al poder del Mecanismo y abrió una puerta al fondo.

Alcanzaron la sala principal del Mecanismo en lo alto de una torre. Una extraña criatura, que dijo ser el guardián, les planteó la última prueba: sabiendo que una invasión Borg destruiría las tres civilizaciones, debían decidir la manera en la que utilizarían el poder del mismo para detener la invasión. Pentara y Brodnack tenían opiniones distintas, así que era Picard el que debía tomar la decisión, pero eligió la opción más inesperada y desactivó el panel para evitar dar una respuesta.

Esa decisión era la que esperaba, ya que su poder no debía utilizarse nunca más para alterar el desarrollo natural del universo. Brodnack decidió integrarse con la esencia del Mecanismo y de esa manera la estructura abandonó la dimensión temporal en la que se encontraba. Picard regresó a bordo y junto a sus compañeros contemplaron la desaparición del Mecanismo de Unidad. Con su desaparición se abría una nueva era para todas las razas del universo.

P.J.R.





Código Secreto

3D LEMMINGS (PC CD-ROM, PLAYSTATION)

¡Virtual lemming! ¡Climber! ¡Dasher!... Las diabólicas crituras de pelo verde os martirizan con sus grititos mientras os debatís en un mar de dudas sobre cómo demonios se pasará a la fase siguiente.
¡Se acabaron los problemas! ¡Adiós a la dificultad!
Hemos conseguido todos, absolutamente todos, los códigos de todos los malditos niveles de «3D Lemmings». Y estos, y no otros, son los susodichos:

FUN
02-BLIMBING/03-FANAGALO
04-DRICKSIE/05-KURTOSIS
06-GRAGATIM/07-WALLAROO



08-AVENTAIL/09-GAZOGENE
10-JINGBANG/11-DIALLAGE
12-BUNODONT/13-NAINSOOK
14-YAKIMONA/15-FUMITORY
16-CINGULUM/17-BESLAVER
18-ANABLEPS/19-QUINCUNX
20-TARLATAN

TRICKY
21-KAMACITE/22-GUMMOSIS
23-PRODNOSE/24-NGULTRUM
25-COTTABUS/26-BEDAGGLE
27-EPICALYX/28-HOMALOID
29-LALLYGAG/30-BILABIAL
31-CACOFOGO/32-METAVURT
33-SLOWBURN/34-PELLUCID
35-MAKIMONO/36-KHUSKHUS
37-DISPLODE/38-RACAHOUT
39-ORGULOUS/40-DUNCEDOM

TAXING
41-CABOCEER/42-GEROPIGA
43-BONTEBOK/44-EMPYREAL
45-LANGLAUF/46-NANNYGAI
47-SARATOGA/48-QUINTAIN
49-MUSQUASH
50-ZOMBORUK/51-SKILLING
52-WOBEGONE/53-BINDIEYE
54-FRAXINUS/55-LINDWORM
56-CURLICUE/57-HANEPOOR
58-IDEMQUOD/59-BLANDISH
60-MALAGASY

MAYHEM
61-CHORIAMB/62-GARGANEY
63-KAOLIANG/64-MAROCAIN
65-OBTEMPER/66-TASTEVIN
67-VELLOZIA/68-BORACHIO
69-JACKAROO/70-COOLAMON
71-BANAUSIC/72-FABURDEN
73-RECKLING/74-MIRLITON
75-OPAPANAX/76-BIMBASHI
77-CAATINGA/78-PENSTOCK
79-SPRINGAL/80-BABIRUSA

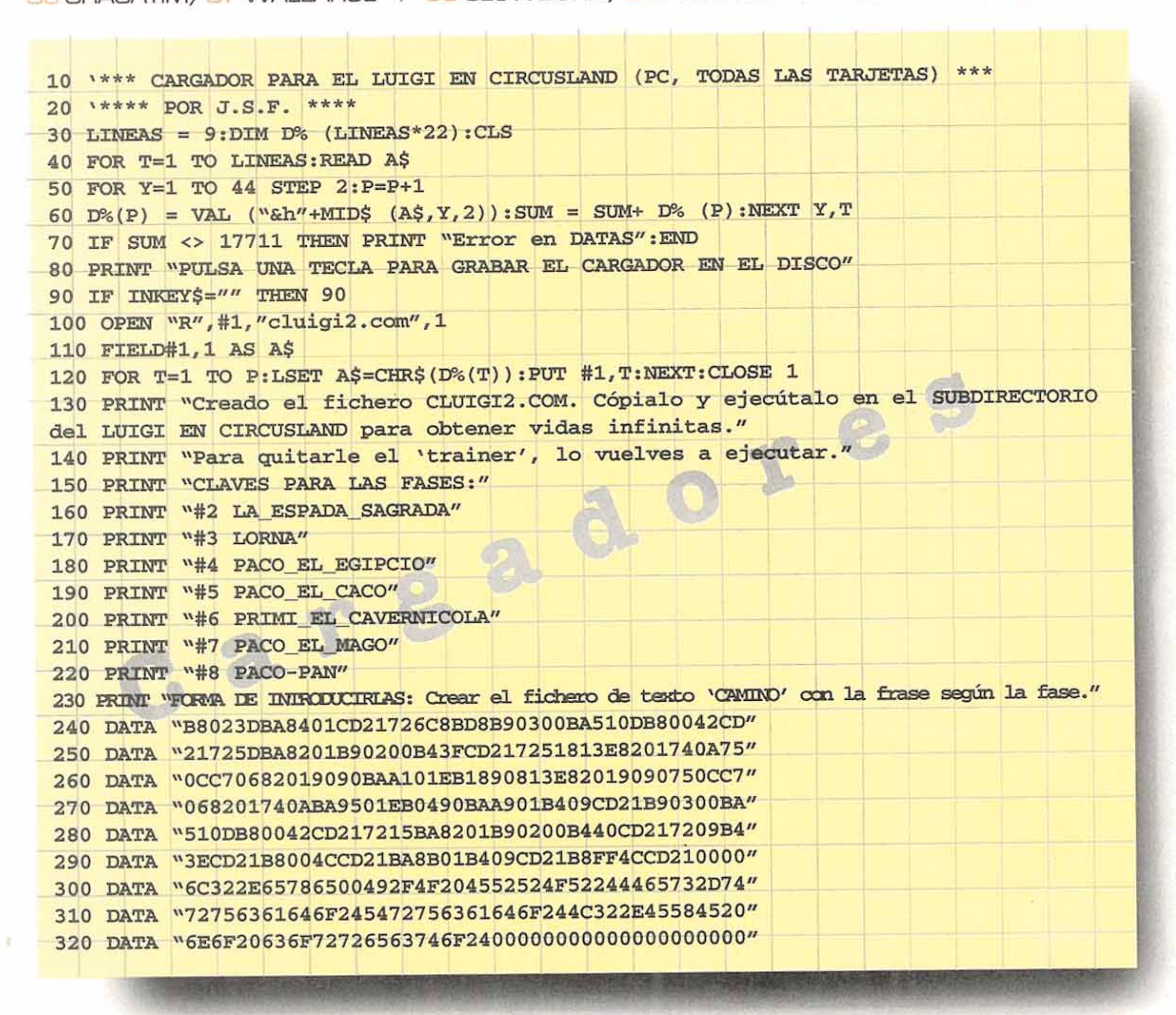
P.D.: ¡Y sirven para las versiones de PC y PlayStation indistintamente! ¡Y no tiene novio, oiga!

HEXEN (PC CD)

¡Doble de códigos! ¡Oído, cocina! Pero hay que ver lo rumbosos que estamos este mes con los códigos, madre. por si no bastaban los anteriores, ¡hala, también los de «Hexen»! Y es que, reconocedlo, cuando nos ponemos, nos ponemos. Y no hay más que decir. Estos son:

INDIANA-Todos los objetos
INIT-Reiniciar nivel
LOCKSMITH-Todas las llaves
DELIVERANCE-Modo "Cerdo"
MARTEK-Escribir tres veces y echar unas risas
CONAN-Perder todas las armas (y allá cada cual)
SATAN-God mode
NRA-Todas las armas
BUTCHER-Mata todos los mons- truos del nivel
SHERLOCK-Las piezas del puzzle
MAPSCO-Mapa completo
SHADOWCASTER (0, 1 ó 2)-Cambia el personaje en el juego
VISIT (XX)-XX número de nivel

Bueno, pues ya está. Existen más códigos, pero estos son los que realmente resultan útiles. Que ustedes lo masacren bien.



```
10 '*** CARGADOR PARA EL LUIGI EN CIRCUSLAND (PC, TODAS LAS TARJETAS) ***
20 '**** POR J.S.F. ****
30 LINEAS = 9:DIM D% (LINEAS*22):CLS
40 FOR T=1 TO LINEAS:READ A$
50 FOR Y=1 TO 44 STEP 2:P=P+1
60 D%(P) = VAL ("&h"+MID$ (A$,Y,2)):SUM = SUM+ D% (P):NEXT Y,T
70 IF SUM <> 17711 THEN PRINT "Error en DATAS":END
80 PRINT "PULSA UNA TECLA PARA GRABAR EL CARGADOR EN EL DISCO"
90 IF INKEY$="" THEN 90
100 OPEN "R",#1,"cluigi2.com",1
110 FIELD#1,1 AS A$
120 FOR T=1 TO P:LSET A$=CHR$(D%(T)):PUT #1,T:NEXT:CLOSE 1
130 PRINT "Creado el fichero CLUIGI2.COM. Cópialo y ejecútalo en el SUBDIRECTORIO
del LUIGI EN CIRCUSLAND para obtener vidas infinitas."
140 PRINT "Para quitarle el 'trainer', lo vuelves a ejecutar."
150 PRINT "CLAVES PARA LAS FASES:"
160 PRINT "#2 LA_ESPADA_SAGRADA"
170 PRINT "#3 LORNA"
180 PRINT "#4 PACO_EL_EGIPCIO"
190 PRINT "#5 PACO_EL_CACO"
200 PRINT "#6 PRIMI_EL_CAVERNICOLA"
210 PRINT "#7 PACO_EL_MAGO"
220 PRINT "#8 PACO-PAN"
230 PRINT "FORMA DE INTRODUCIRLAS: Crear el fichero de texto 'CAMINO' con la frase según la fase."
240 DATA "B8023DBA8401CD21726C8BD8B90300BA510DB80042CD"
250 DATA "21725DBA8201B90200B43FCD217251813E8201740A75"
260 DATA "0CC70682019090BAA101EB1890813E82019090750CC7"
270 DATA "068201740ABA9501EB0490BAA901B409CD21B90300BA"
280 DATA "510DB80042CD217215BA8201B90200B440CD217209B4"
290 DATA "3ECD21B8004CCD21BA8B01B409CD21B8FF4CCD210000"
300 DATA "6C322E65786500492F4F204552524F52244465732D74"
310 DATA "72756361646F2454727563616 46F244C322E45584520"
320 DATA "6E6F20636F7272656374 6F2400000000000000000000"
```


NOTA IMPORTANTE

Si queréis enviarnos vuestros trucos para que los publiquemos debéis enviarnos una carta a :

Código Secreto

MICROMANÍA
C/CIRUELOS 4
28700 SAN SEBASTIÁN DE LOS REYES
MADRID
No olvidéis indicar en el sobre sección **CÓDIGO SECRETO**

ENCUESTA



TU OPINIÓN NOS IMPORTA MUCHO

Pero mucho. Porque MICROMANÍA se hace para ti todos los meses. Queremos hablar de lo que realmente te interese. Mejorar mes a mes. Pero sin tu ayuda no sería posible. Necesitamos saber tus opiniones sobre sobre algunos temas relacionados con los Pcs y las nuevas máquinas y con nuestra revista. Si tienes unos minutos, responde a estas preguntas y envíanos el cuestionario (o una fotocopia) por fax (91 654 72 72) o por correo (HOBBY PRESS; Encuesta MICROMANÍA ; Apartado de Correos 400, 28100 Alcobendas, Madrid). Muchas gracias por tu opinión.

TU EQUIPO

1. ¿Qué equipo tienes? (Si tienes varios, indícanos sólo para el que sigas comprando software)

❑ Consola (inidica cuáL): ____________

❑ PC (indica cuál):
❑ 286
❑ 386
❑ 486
❑ Pentium
❑ Otro ____________

2. ¿Cuántas horas utilizas tu equipo a la semana para el ocio personal? ________

3. ¿Tienes lector de CD-ROM?
❑ No
❑ Sí, de doble velocidad
❑ Sí, de triple velocidad
❑ Sí, de cuádruple velocidad

4. ¿Cuántos juegos originales tienes?______

5. ¿Cuántos te has comprado en el año 95?______

6. ¿Qué accesorios posee tu equipo informático? Márcalos con una X.
❑ Impresora Láser
❑ Impresora Matricial
❑ Impresora de Inyección
❑ Escáner de Mano
❑ Escáner de Sobremesa
❑ Tarjeta de Vídeo
❑ Tarjeta de Sonido
❑ Módem
❑ Otro: ____________

7. ¿Piensas mejorar tu equipo en el 96? ¿Con qué?
❑ Nuevo ordenador (especifica, 386, 486, Pentium, etc): ____________
❑ Consola (especifica marca): ____________
❑ Lector de CD-ROM
❑ Impresora Láser
❑ Impresora Matricial
❑ Impresora de Inyección
❑ Escáner de Mano
❑ Escáner de Sobremesa
❑ Tarjeta de Vídeo
❑ Tarjeta de Sonido
❑ Módem
❑ Nuevo Monitor
❑ Nuevo Disco Duro
❑ Más Memoria RAM
❑ Disco Removible
❑ No tengo intención de compra
❑ Otro: ____________

8. ¿Qué tipos de programas te interesan? (Marca con una X aquellos que te parezcan de gran interés)
❑ Enciclopedias e Inf. general
❑ Juegos
❑ Educativos
❑ Idiomas
❑ Utilidades
❑ Aplicaciones de Diseño Gráfico
❑ Aplicaciones de Sonido
❑ Aplicaciones de Vídeo
❑ Otros: ____________

9. ¿Para qué utilizas fundamentamente tu ordenador?
❑ Diseño Gráfico
❑ Autoedición
❑ Procesador de Texto
❑ Hoja de Cáculo
❑ Presentaciones
❑ Vídeo Digital
❑ Música
❑ Programación
❑ Consulta de datos
❑ Aprendizaje de idiomas
❑ Videojuegos
❑ Otro: ____________

10. ¿Cuál es tu grado de conocimiento de INTERNET?
❑ MUY ALTO: Me conecto de forma regular a través de ____________ (indica proveedor de Internet)
❑ ALTO: Me he conectado alguna vez a través de ________ (indica proveedor de Internet, si lo sabes)
❑ MEDIO: He leído artículos y comentado el tema, pero no me he conectado.
❑ BAJO: He oído hablar sobre el tema, pero nada más.
❑ MUY BAJO: No tengo ningún conocimiento

11. Si tu conocimiento es MEDIO, ALTO o MUY ALTO, ¿cuántas horas necesitarías conectarte a Internet cada mes?
❑ Más de 10 horas
❑ Entre 9 y 10 horas
❑ Entre 7 y 8 horas
❑ Entre 5 y 6 horas
❑ Entre 3 y 4 horas
❑ Entre 1 y 2 horas
❑ Menos de una hora

12. ¿Y cuánto estarías dispuesto a pagar al mes por esas horas?
❑ Más de 6.000 pesetas
❑ Entre 5.000 y 6.000 pesetas al mes
❑ Entre 3.000 y 4.000 pesetas al mes
❑ Entre 1.000 y 2.000 pesetas al mes
❑ Menos de 1.000 pesetas al mes
❑ Cero

13. Si no estás conectado a INTERNET ¿Piensas darte de alta en el 96?
❑ Sí, aunque no sé a través de qué proveedor
❑ Sí, a través de ____________ (indica el proveedor de Internet)
❑ No lo tengo decidido, no sé si realmente me interesa el tema
❑ No lo tengo decidido, es una cuestión de precio
❑ No

LA REVISTA

14. ¿Desde cuándo compras MICROMANÍA?
❑ Desde hace 6 meses o menos
❑ Desde hace más de un año
❑ Desde hace más de dos años

15. ¿Cada cuánto compras MICROMANÍA?
❑ Todos los meses
❑ Un mes sí, un mes no
❑ Menos de 6 veces al año

16.- Cuando no la compras, ¿a qué se debe?
❑ Se me olvida
❑ No tengo dinero
❑ No me interesan los temas de la portada
❑ Prefiero comprarme otra revista ese mes
❑ Otra razón: ____________

17. ¿Cuántas personas leen la revista que te compras, contándote a ti? ____________

18. ¿Qué te parecen las secciones de MICROMANÍA? (3: Muy interesante; 2: Bien; 1: Poco interesante)
❑ El CD-ROM
❑ Actualidad
❑ Cartas al Director
❑ Tecnomanías
❑ Previews
❑ Reportajes
❑ El Club de la Aventura
❑ Maniacos del Calabozo
❑ Megajuego
❑ Escuela de Estrategas
❑ Punto de Mira
❑ Código secreto
❑ Cómo llegar al final de ...
❑ Panorama Audiovisión
❑ Nexus 7
❑ SOS Ware
❑ El Sector Crítico
❑ Concursos

19. En cuanto a los reportajes, ¿cuáles te interesan más? (3: Muy interesante; 2: Bien; 1: Poco interesante)
❑ Reportajes sobre compañías
❑ Reportajes sobre nuevos juegos
❑ Reportajes sobre nuevas tecnologías audiovisuales (R.V., efectos especiales, cine..)
❑ Reportajes de las nuevas máquinas

20. Te has leído o te vas a leer .....
❑ Toda la revista
❑ Más de la mitad
❑ Menos de la mitad

21. ¿Qué otras revistas compras regularmente, 6 ó más veces al año? ____________

22. ¿Qué otras revistas compras o lees esporádicamente, menos de 6 veces al año? ____________

DATOS PERSONALES

23. Edad ____________

24. Sexo ____________

25. ¿Y tus aficiones —a parte de la informática— en tus ratos de ocio?
❑ Ir al cine
❑ Leer
❑ Ver la tele
❑ Jugar a las recreativas
❑ Oír música
❑ Hacer deporte
❑ Otras: ____________

BUZÓN DE SUGERENCIAS

____

Muchas gracias por ayudarnos con tu valiosa opinión. Si quieres entrar en el sorteo de un televisor SONY Black Trinitron de 14", indica aquí tu nombre y dirección. Estos datos son absolutamente confidenciales y únicamente se utilizarán para enviarte tu regalo si resultas premiado. Te rogamos que sólo nos envíes una encuesta, porque si no duplicaríamos tus datos. Gracias.

Nombre:
Apellidos:
Calle:
Localidad:
Población:
C. postal:
Teléfono:



CÓMO CONECTARTE

Para conectar con HOBBYTEX sólo necesitas un PC o compatible, un módem que cumpla la norma V22 Bis a 2.400 baudios o V23 y el software de emulación apropiado (por ejemplo, Hobbylink). También puedes conectarte utilizando un terminal Ibertex.

¿QUÉ ES HOBBYLINK?

Hobbylink es un sistema operativo para conectar con Hobbytex, que regalamos todos los meses en el disco de portada de PCMANíA. Si te conectas a HOBBYTEX a través de este programa, podrás aprovechar al máximo las prestaciones de tu PC, navegando con el ratón en un entorno gráfico avanzado.

Con HOBBYTEX llegarás lejos.

COMMAND & CONQUER

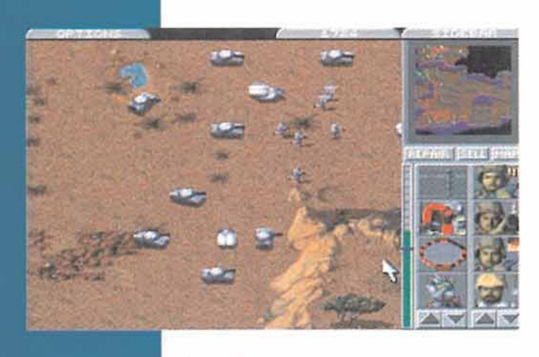
La guerra no es divertida. No, no, no, y mil veces no. Los ordenadores explotan, la gente muere, y todas esas cosas desagradables que a nadie le gusta padecer. Ahora bien, la guerra en el ordenador es otra cosa. Y sino, que se lo pregunten a los chicos de Westwood Studios, que llegan dispuestos a hacernos disfrutar con su última producción «Command & Conquer». "¡A mí la legión, que los avasallo!" Dijo una vez un sargento español en la guerra de África. Luego se perdió la batalla, pero ésa, es otra historia...



MI REINO POR UN CAÑÓN DE IONES













Hay pocos placeres inconfesables que puedan compararse al éxtasis que produce el tener la oportunidad de comandar un ejército de tanques, vehículos blindados y fieles soldados armados hasta los dientes, y lanzarlos contra el grueso del ejército enemigo. Las ametralladoras rugen, la sangre salpica, y los cadáveres vuelan tras el estallido de cada explosión.

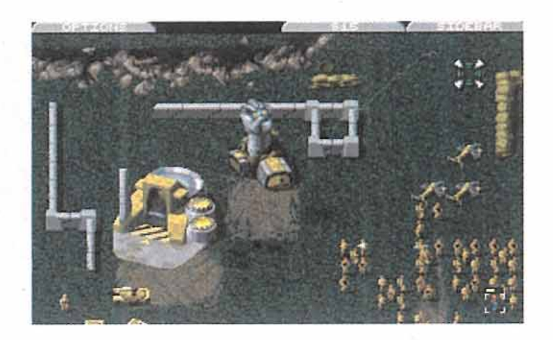
(PARADOJA DESTINADA AL ESTUDIO POR LOS PSICÓLOGOS QUE SE EMPEÑAN EN VERIFICAR LA INFLUENCIA DE LOS JUEGOS DE ORDENADOR EN LA VIOLENCIA DEL SER HUMANO: El 84% de las personas que sufren este tipo de deseos incontrolados son incapaces de bajar el pie cuando una inocente hormiguita se cruza en su camino. Al 15,902% no les importaría aplastar a la susodicha hormiga, pero, por supuesto, serían incapaces de trasladar los sentimientos experimentados frente al ordenador a la vida real. El 0,088% restante, son psicópatas en potencia que igualmente verían florecer su instinto asesino viendo «El Rey León»).

UNA PEQUEÑA INTRODUCCIÓN

Hechas estas aclaraciones, dejamos que los psicólogos sigan "comiéndose el coco" y nos centramos en echar un vistazo a las excelencias y debilidades de «Command & Conquer».

La historia que da vida al juego no es que sea un derroche de imaginación, pero al menos consigue captar nuestro interés. Todo comienza dentro de unos años, en un futuro cercano, cuando la extraña aparición de un nuevo mineral llamado Tiberio, de gran capacidad energética, provoca una guerra abierta entre las fuerzas GDI –Iniciativa Global de Defensa–, pertenecientes a las Naciones Unidas, y la Hermandad de NOD, una secta de terroristas fanáticos con amplios contactos en el las más altas esferas económicas y militares de los países industrializados.

Nuestro objetivo en el juego consistirá en elegir uno de los dos bandos y llevarlo a la victoria. Existen cerca de una treintena de misiones, aunque al terminar algunas de ellas es posible elegir el camino a seguir, pudiéndose bifurcar en varios finales diferentes.



Al principio de cada misión, tenemos asignados una serie de hombres y maquinaria bélica. Este pequeño ejército se podrá aumentar construyendo una base para adiestrar nuevos hombres y recolectar el tiberio esparcido por la zona, que nos reportará el dinero suficiente para seguir comprando armas, soldados y estructuras de defensa y ataque.

Mientras, el bando enemigo estará haciendo lo mismo, así que habrá que atacar a su ejército, defendernos de sus ataques y destruir sus factorías y construcciones.

También podemos jugar contra otras personas a través de un modem o mediante una conexión en red, en cuyo caso pueden participar hasta cuatro jugadores a la vez.

Lo primero que llama la atención nada más abrir el estuche, es la inclusión de dos CD-ROMs, uno para cada bando. Tras contemplar la espectacular presentación cargada de gráficos renderizados y escenas de vídeo, ya sabemos por donde van los tiros. Y es que al principio y al final de cada misión se nos deleita con una serie de escenas cinematográficas de una calidad pocas veces vista en un ordenador.

Seguidamente, un menú con las clásicas opciones de "Empezar el Juego", "Partida Multijugador" y "Cargar Misión Grabada" nos invita a explorar los secretos de «Command & Conquer». La primera decisión estratégica que hay que tomar es la elección del bando que vamos a comandar. Cada uno de ellos tiene una serie de ventajas e inconvenientes. Sólo un exhaustivo conocimiento de su capacidad armamentística puede llevarnos a la victoria.

LOS BUENOS

Las fuerzas de élite GDI, bajo el mando de las Naciones Unidas, velan por el cumplimiento de los Derechos Humanos en todo el planeta. Dada la importancia comercial y militar del tiberio, su objetivo es conquistar todas los yacimientos europeos que se encuentran bajo el control de la Hermandad de NOD. Para ello disponen de un ejército numeroso y muy bien entrenado, con todo tipo de armamento con el que abordar por tierra, mar y aire los reductos dominados por los terroristas. Sus vehículos pesados y armas ofensivas son superiores a las de la Hermandad, si bien los vehículos ligeros y la infantería son inferiores a los de sus contrarios, ya que carecen de las rápidas motos de asalto o los temidos soldados lanzallamas. También disponen de lanchas

cañoneras, helicópteros Orca y aviones A-10, elementos desconocidos –y ansiados– por la Hermandad.

Las misiones de las fuerzas GDI, por tanto, se suelen centrar en la destrucción de bases enemigas, la defensa de poblaciones indefensas, y la aniquilación total de los terroristas.

LOS MALOS

"Llevamos siglos esperando este momento. Los ríos se desbordarán con la sangre de los que se opongan a nosotros". Bajo esta ominosa declaración de intenciones, se agrupa un numeroso ejército de fanáticos gobernados por su líder Kane, que han proyectado la dominación del mundo mediante el control total de los yacimientos de tiberio. Gracias a los miles de millones de dólares aportados por oscuros personajes de la mafia internacional, y al apoyo de una multitud de científicos corrompidos, han formado un ejército poderoso armado con extraños mecanismos de destrucción.

Puesto que sus armas son mayoritariamente defensivas, y los recursos técnicos y humanos son ligeramente inferiores a las fuerzas GDI, la mayor parte de sus misiones se basan en la conquista de bases enemigas para su propio uso, así como en operaciones de sabotaje y destrucción de núcleos de población que se oponen a su tiranía.

Carecen de fuerzas de mar o aire, pero disponen de potentes torretas de cañones, baterías de misiles SAM y Obeliscos de Luz, que pueden convertirse en una pesadilla para sus enemigos.

TENED CUIDADO AHÍ FUERA

Una vez que conocemos las posibilidades de nuestro ejército y del enemigo, sólo queda cargarse el fusil, engrasar los tanques, y salir al encuentro del contrario.

Aunque las misiones son variadas, las estrategias para completarlas son básicamente las mismas, por lo que vamos a tratarlas de forma general, ya que, incluso en un mismo nivel, el enemigo cambia de táctica dependiendo de las acciones que realicemos.

Podemos agrupar las misiones en dos grandes grupos. Por un lado, están aquellas en las que disponemos de un ejército reducido de hombres para cumplir el objetivo, y por otro, las que nos permiten construir una base.

MISIONES SIN BASE: En las misiones en las que no disponemos de una base sobre la que operar, se nos otorga una pequeña

RECURSOS COMUNES

A la hora de preparar las estrategias necesarias para ganar la guerra, hay que conocer las ventajas y los inconvenientes de cada uno de los elementos que tenemos a nuestra disposición. Un buen puñado de ellos son comunes a los dos bandos, por lo que ninguno disfrutará de una determinada ventaja en ese campo. Sólo una utilización inteligente, nos aportará algún tipo de superioridad.



SOLDADOS RASOS: *Las tropas de infantería son la "carne de cañón" de ambos ejércitos. Armados con una ametralladora GAU-3, se trata de los soldados más abundantes. Se desplazan con rapidez y resisten bien el fuego enemigo, aunque no tienen mucha potencia de fuego. Su mayor utilidad radica en la lucha cuerpo a cuerpo, ya que poco pueden hacer ante los vehículos blindados. Es una buena idea utilizarlos para realizar patrullas o defender las instalaciones, ya que sus rápidas ráfagas pueden alcanzar cualquier blanco en movimiento, como ocurre con los soldados que invaden nuestra base.*

ARTILLEROS: *Van equipados con un lanzacohetes, lo que les permite enfrentarse a cualquier tipo de blancos. Como*



pueden disparar a varias alturas, son ideales para custodiar colinas, puentes y lugares estratégicos. También son capaces de enfrentarse a la aviación enemiga y a cualquier tipo de vehículo terrestre. Su mayor handicap es su lentitud, de ahí que no sean muy eficaces cuando se enfrentan a ejércitos numerosos, pues suelen sucumbir bajo el fuego cruzado.

COMANDOS: *Capaces de aplastar con sus botas claveteadas al mismísimo Rambo, estos superhombres se comen*



las latas de cerveza para no dejar rastro y carcajean divertidos cuando aniquilan a un enemigo. Lamentablemente, se cuentan con los dedos de la mano. Disponen de un rifle de asalto con silenciador, lo que les permite disparar al enemigo desde largas distancias, sin que éste tenga la oportunidad de alcanzarles con sus balas. Son invencibles en el uno contra uno, o cuando hay que eliminar al enemigo poco a poco. Además, disponen de bombas de relojería capaces de volar cualquier edificio. Sólo tienen problemas cuando el contrario es muy numeroso, o son atacados por vehículos militares.

INGENIEROS: *Sin ningún tipo de armamento, los ingenieros se utilizan para capturar edificios enemigos. Les basta con introducirse en una*



estructura enemiga, para que ésta pase a nuestro poder. Como no disponen de armas, hay que defenderlos del fuego enemigo rodeándolos con soldados o artilleros. Conviene mantenerlos en una esquina, donde no estorben, y llamarlos sólo cuando se ha abierto un camino hasta la base enemiga.

TANQUES: *Estos vehículos pesados son imprescindibles para realizar una gue-*



rra a gran escala, atacando fortificaciones y destruyendo las defensas enemigas. Contra los soldados de a pie, se muestran eficaces si se los aplasta con los dientes de oruga. La Hermandad de NOD dispone del tanque ligero M2-F Bradley, de gran velocidad y poder de destrucción, así como del peligroso Tanque Incendiario, invencible en distancia cortas contra las tropas, y el sofisticado Tanque Invisible, que sólo se deja ver cuando dispara.

Los tanques de la GDI son menos numerosos, pero mucho más devastadores. El Abrams M1A1 es un tanque medio con un único cañón, superior al modelo Bradley de la Hermandad. Sin embargo, el gigantesco X66 Mamut, con su doble cañón de reacción y una batería de misiles, es la pesadilla de los terroristas. Sólo se le puede hacer frente con una buena cantidad de tanques NOD o la artillería transportable. También es posible atacarlo con los artilleros, pero estos deberán encontrarse muy cerca, ya que los cañones y misiles son de medio alcance. Lo difícil es acercarse antes de que te destruya, claro.

RECOLECTOR: *Estos vehículos no armados, parecen una especie de excavadoras gigantescas.*



Se encargan de recoger el mineral y llevarlo a la refinería.

Cuando la situación sea desesperada, se pueden utilizar para aplastar a la infantería enemiga, ya que su blindaje es bastante alto. En los primeros niveles, incluso es posible llevarlos hasta la base enemiga para pisotear las defensas humanas –especialmente los lanzallamas–, y proceder después al ataque con nuestro ejército.

PLANTAS DE ENERGÍA: *Las hay de dos tipos: Estándar y Superior.*

Ambas proporcionan la energía necesaria para mantener la base. Algunos edificios, como el Centro Superior de Comunicaciones, necesitan una Planta Superior para funcionar. Si la barra de consumo supera a la muesca situada en la parte izquierda del panel de construcción, habrá que construir más plantas de energía. Ésta es una de las omisiones del manual.

BARRACONES Y MANO DE NOD: *Es donde se entrena a la infantería. Al completar misiones, iremos disponiendo de más tipos de soldados. Para elegir el edificio del que queremos que salgan, cuando tenemos varios, hay que pinchar en él hasta que aparezca el mensaje "PRIMARY". –Otra de las omisiones–.*

REFINERÍA: *Se encarga de transformar en dinero el mineral que recogen los recolectores. Conviene colocarlas cerca de los yacimientos, y protegerlas con todo tipo de armas defensivas, ya que sin ellas no podremos reponer las bajas. Cuando reciclan la cantidad equivalente a 1.000$, hay que construir silos, para almacenar el mineral. Los silos enemigos son los únicos edificios enemigos que no conviene destruir, pues su conquista a través de un ingeniero nos reportará el dinero que contengan.*

CENTRO DE COMUNICACIONES: *También los hay de dos tipos: Estándar y Superior. Permiten el uso del radar para espiar al enemigo, pero consumen gran cantidad de energía. El Centro Superior de las tropas GDI dispone de un cañón de iones, el arma más potente de la GDI. Basta con situar el cursor sobre cualquier tipo de enemigo para acabar con él.*

FÁBRICA DE ARMAMENTO: *Sirven para construir los vehículos GDI.*

El equivalente NOD es la pista de aterrizaje, ya que la Hermandad transporta los vehículos mediante aviones Antonov. Deben estar bien protegidas y plenamente operativas, arreglando los desperfectos que se produzcan. Hay que tener cuidado de no construirlas en medio de la base, si no los vehículos no podrán salir.

BARRERAS DE PROTECCIÓN: *Las hay de tres tipos. Los sacos de arena son suficientes para frenar los ataques enemigos, pero pueden ser destruidos con una simple granada. Las barreras metálicas detienen a los vehículos ligeros, pero sucumben ante los pesados. Por último, Las barreras de cemento son las más efectivas, ya que sólo pueden ser atravesadas por los tanques Mamuts.*





Las barreras son muy eficientes en las misiones de protección de poblados.







fuerza y se nos obliga a completar el objetivo con estas unidades. Si ese es el caso, hay que ser extremadamente cuidadosos con la vida de nuestros soldados, ya que no podremos reponer las unidades que perdamos.

En este tipo de misiones, casi siempre hay que avanzar por un camino marcado, que suele estar sembrado de emboscadas. La mejor forma de evitarlas es avanzando paralelamente con todos los hombres, para utilizar la máxima potencia de fuego, pero manteniéndose a una distancia cautelar unos de otros, para que un par de cañonazos no acaben con el grueso del ejército.

Una de las características de «Command & Conquer» es que no es posible ver el terreno hasta que nuestros soldados no lo exploran, así que conviene colocar en la vanguardia a los vehículos, que pueden aguantar un fuego pesado en el caso de que el enemigo aparezca de súbito desde un lugar que no habíamos explorado.

A la hora de dividir en grupos a las unidades, existen muchas formas de hacerlo, dependiendo de los gustos de cada uno. Una de las mejores estrategias consiste en agrupar a los soldados según sus habilidades –los granaderos en un grupo, los soldados rasos en otro, etc.–. Si el enemigo que se acerca es un tanque, podemos dejar a un lado las ametralladoras, que poco tienen que hacer, y atacar con los granaderos, o los dos a la vez, pero los primeros desde una posición más resguardada. También se pueden hacer grupos mayoritarios, y añadir algunos soldados de otro rango o algún vehículo, para compensarlos.

De esta forma, iremos avanzando muy despacio, atacando al enemigo de uno en uno, para que no nos ponga en demasiados aprietos. Si es el contrario el que se abalanza sobre nosotros en gran número, lo mejor es huir –es decir, "realizar una retirada estratégica"–, hasta alcanzar algún recodo resguardado del terreno, donde podremos contraatacar sin mucho peligro.

Algunas veces, en el caso de que nuestro ejército sea destruido, aparecen tropas de refuerzo, que podemos usar para continuar la misión. Eso sí, no habrá un segunda oportunidad...

MISIONES CON BASE: Las misiones en las que disponemos de una base suelen durar algo más que las anteriores, ya que ambos bandos pueden reponer sus pérdidas. En el caso de que, al empezar el nivel, la base no esté ya construida, habrá que empezar a diseñar una. Para eso tenemos a nuestra disposición el Vehículo de Construcción. El primer paso que siempre hay que realizar es mandar a algunos vehículos

ligeros –o soldados rasos, si no se dispone de ellos– a explorar los alrededores. Esto evitará que seamos sorprendidos por el enemigo. Después, hay que buscar un emplazamiento para la base. Debe ser un sitio despejado y lo más cerca posible de un yacimiento de mineral. Colocaremos el Vehículo de Construcción en el medio, y se transformará en un Taller de Construcción. Los tres siguientes elementos que debemos edificar son: una planta de energía, una refinería y una barraca o una Mano de NOD, para entrenar a los hombres.

Con esto ya disponemos de un emplazamiento básico para empezar a trabajar. Más adelante, habrá que añadir fábricas de armamento, instalaciones de reparación y un centro de comunicaciones. En los primeros niveles, el enemigo no suele atacar la base, por lo que no hace falta destinar muchas fuerzas a su defensa. En misiones posteriores, habrá que colocar barricadas, torretas de defensa, y dejar un ejército de soldados rasos, algunos artilleros, vehículos pesados y, sobre todo, vehículos ligeros. Con todos ellos hacemos uno o varios grupos y les ordenamos patrullar la zona, con la tecla correspondiente. Cuando se acerque un enemigo, irán rápidamente a por él. También es una buena idea mandar a algunos hombres –artilleros y vehículos, sobre todo– a custodiar los pasos importantes, para que no puedan acercarse sin ser vistos.

Tras asegurar la base, debemos crear un ejército poderoso, gastando dinero en entrenar hombres en las barricadas y construir vehículos en las fábricas de armamento –cuando estén disponibles–. Lo mejor es una proporción de un granadero o artillero por cada tres soldados rasos. Los ingenieros es mejor dejarlos para cuando se necesiten. En cuanto a los vehículos, siempre está bien disponer de algún tanque, pero sobre todo, vehículos ligeros, que pueden utilizarse para cualquier cosa. Desde que se ordena la creación de una unidad hasta que está disponible, transcurre un tiempo, dependiendo de su complejidad. Este tiempo se puede reducir creando más edificios relativos a ese elemento, por ejemplo más barracones o más fábricas.

Cuando ya dispongamos de un ejército poderoso, podemos comenzar las labores de propagación. Siempre es mejor dividir el grueso de las tropas en varios grupos, tal como se ha explicado anteriormente, para realizar ataques envolventes, fuego especializado según los blancos, etc. Si disponemos de grupos muy numerosos, es vital utilizar la tecla de expandir (X) repetidas veces al atacar al enemigo, ya que así

LAS FUERZAS GDI

La mayor ventaja del ejército GDI está en la gran cantidad de armas ofensivas que poseen. Éstas son sus peculiaridades:

GRANADEROS: *Este tipo de soldados armados con granadas son de un gran valor estratégico para la GDI, ya que permiten atacar evitando las diferentes barreras situadas por el enemigo, como los muros de hormigón. Los podemos utilizar para cubrir lugares estratégicos y atacar posiciones enemigas estáticas –barricadas, torretas– y sitios elevados –colinas, acantilados–, pero siempre a una distancia corta. Se defienden bien en la lucha contra los vehículos de asalto, pero no son eficaces contra las tropas en movimiento. También son ideales para preparar emboscadas: pueden esconderse en un bosque y disparar por encima de los árboles, evitando el fuego enemigo.*



AVISPA: *Es el único vehículo ligero de la GDI, un "jeep" todoterreno armado con ametralladoras. Se pueden utilizar para explorar el terreno, y son temidos por los ejércitos que se desplazan a pie, pero sufren cuando son atacados por los tanques.*



TRANSPORTADOR DE TROPAS (APC): *Además de defenderse con su ametralladora del calibre 50, estos vehículos transportan cuatro hombres en su interior. Su mayor utilidad radica en el transporte de ingenieros cuando no hay muchos enemigos, ya que ante el fuego enemigo explotan con facilidad, acabando con la vida de los soldados que transporta.*



MLRS: *Se trata de un camión blindado armado con cohetes de largo alcance. Son muy devastadores con los tanques y fortificaciones NOD, pero necesitan protección para los ataques en corto, así que hay que rodearlos de soldados, granaderos y algún que otro vehículo ligero.*



VEHÍCULOS AÉREOS: *Es el punto fuerte de la GDI, ya que la Hermandad no dispone de aeronaves. El avión de apoyo "Warthog" A-10 realiza vuelos rasantes para bombardear con napal las posiciones enemigas. Sólo se puede utilizar una vez cada bastante tiempo, así que conviene emplearlos con inteligencia. Su puntería no es muy buena, por lo que no merece la pena emplearlos con vehículos móviles o blancos pequeños. Son ideales para arrasar con los soldados de a pie.*

El escuadrón aéreo se completa con los helicópteros Orca. Para poder utilizarlos, hay que construir un helipuerto –uno para cada Orca–. Realizan funciones parecidas a las de un tanque, con la salvedad de que vuelan hasta el objetivo elegido, disparan sus misiles y regresan.

Antes de utilizar cualquiera de estas naves, hay que eliminar las baterías SAM de la Hermandad. Esto se puede hacer con cualquier vehículo pesado. También son muy eficaces los granaderos, que pueden evitar las barreras que rodean a estos emplazamientos.



TORRE DE VIGILANCIA: *Lanzan ráfagas de ametralladoras a cualquier enemigo que se acerque. Son muy dañinas para los ejércitos, pero poco eficientes frente a los vehículos. Conviene situarlas alrededor de los edificios importantes de la base, y en la entrada. La Torre Superior está equipada con lanzacohetes, por lo que complementa a la anterior –es muy buena contra los vehículos, pero más débil contra los soldados–.*





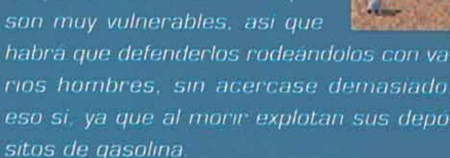
LAS FUERZAS NOD

La Hermandad de NOD dispone de tropas y vehículos ligeros superiores a las fuerzas GDI. Sus estrategias deben basarse en los ataques rápidos, pero contundentes, preparando emboscadas y haciendo salir al enemigo de sus trincheras, ya que las armas defensivas de NOD son muy poderosas. Estas son sus mejores bazas:

SOLDADOS LANZALLAMAS: *Forman el cuerpo de infantería más valioso. Pueden provocar el terror entre los ejércitos especialmente poblados, pues son capaces de acabar con tres o cuatro soldados de un sólo disparo. Su punto débil está en que son muy vulnerables, así que habrá que defenderlos rodeándolos con varios hombres, sin acercase demasiado, eso sí, ya que al morir explotan sus depósitos de gasolina.*



VEHÍCULOS LIGEROS: *La Hermandad dispone de dos vehículos de este tipo. Se trata de la Moto de Asalto, armada con ametralladoras y cohetes, y el Buggy del Desierto, que sólo dispone de ametralladoras.*



Destacan por su rapidez y potencia de fuego. Los podemos utilizar para explorar el terreno rápidamente, o para atacar los ejércitos enemigos y huir antes de que puedan responder. Su mayor handicap estriba en su débil blindaje, lo que les da una corta expectativa de vida.

ARTILLERÍA TRANSPORTABLE: *Es la mayor arma del arsenal NOD. Se compone de un cañón de obuses de largo alcance ideal para atacar los tanques Mamut y las fortificaciones enemigas. Sin embargo, es muy lento y poco manejable: necesita una protección muy cercana.*



TORRETA: *Esta arma defensiva dispone de un cañón fijo de corto alcance que sirve*

evitaremos que se amontonen en un sitio, y una simple bomba acabe con varios hombres a la vez.
Tras la localización de la base enemiga, hay que proceder a su desmantelación. En primer lugar, debemos acabar con sus recolectores, para cerrarles el flujo de dinero. Hay que tener mucho cuidado con esta operación, ya que las tropas enemigas suelen responder masivamente a este ataque, por lo que habrá que entretenerlas o esperar a que el recolector esté lo más alejado posible de la base contraria.
Después, debemos desmantelar las defensas estáticas –torretas, nidos de ametralladoras...–, utilizando grupos de granaderos, artilleros, tanques o la aviación, si está disponible. En el caso de que el enemigo disponga de varias bases, es mejor conquistar una de ellas en vez de destruirla, utilizando los ingenieros. Así podremos usar sus propias armas o vender las estructuras que no nos interesen.
Para sacar al enemigo de su base, la mejor estrategia consiste en preparar una emboscada en la entrada. Enviamos a dos o tres hombres, que atraerán al enemigo y lo sacarán del cuartel. Después lo atacamos desde ambos lados o incluso desde atrás, si existe otra entrada.
Otra posibilidad es enviar una primera avanzadilla de tanques para destruir las torretas y aplastar a los soldados que defienden la base. Seguidamente, el grueso del ejército completará la tarea. Conviene acabar con los barracones y las fábricas de armamento en primer lugar, para que el

TODO VALE EN EL AMOR Y LA GUERRA

Si las tácticas militares convencionales no son suficientes para ganar la guerra, siempre se puede recurrir a una serie de "métodos subversivos" quizá no tan académicos, pero igual de eficaces que los demás. Eso sí, tened cuidado y no se los enseñéis al enemigo, si no queréis veros en un aprieto.
Por un error en el diseño del juego, quién sabe si intencionado, es posible ganar dinero sin recoger mineral. El truco es muy útil cuando se necesitan soldados rasos. Consiste en crear un barracón, o una Mano de NOD, que cuesta 300$, y venderla. Nos darán 150$ y dos soldados de infantería, cuyo valor es de 100$ cada uno. Por lo tanto, 100+100+150=350$. Habremos ganado 50$. Esta operación se puede realizar con todas las construcciones que liberen soldados al venderlas, como los nidos de ametralladoras.
Otra buena idea es utilizar las barricadas para atacar un emplazamiento enemigo sin sacrificar ningún hombre. Como sin duda sabréis, sólo es posible construir un edificio pegándolo a otro ya disponible. Esto impide dispersar la base por todo el nivel. Sin embargo, no hay nada que nos impida construir una hilera de barricadas hasta la base enemiga. Basta con colocar una barricada pegada a un edificio nuestro. Cuando esté disponible una segunda barricada, se coloca al principio de la fila, y se elimina la que ya estaba colocada. De esta forma podemos desplazar una barricada hasta la entrada de una base enemiga, y una vez allí, colocar unos cuantos nidos de ametralladoras o lanzacohetes, que arrasarán las defensas contrarias. El truco también sirve para llevar una refinería hasta un yacimiento de mineral, evitando que el recolector pierda tiempo en el transporte.





para todo tipo de blancos, sobre todo tropas y vehículos pesados. Es una buena idea situarlas en la entrada de la base y en puntos de paso –caminos, puentes, acantilados...–. Dentro de la base no son muy efectivas, ya que los edificios pueden interponerse en su trayectoria de disparo.



***BATERÍAS SAM:** Estos misiles tierra-aire sólo se activan cuando detectan la aviación enemiga. Son vitales para no perder el dominio del aire, así que habrá que colocarlos alrededor de la base, aunque algo alejadas, y fuertemente protegidas con barricadas y torretas, para que el ejército enemigo no pueda destruirlas. Los lugares poco accesibles, como la mitad de un bosque, cerca de un puente o un acantilado, son los mejores emplazamientos.*

***OBELISCO DE LUZ:** Es una de las armas más terroríficas de la Hermandad. Su poderoso láser puede dejar frito a cualquier vehículo, y no hablemos ya de los soldados de a pie. Conviene colocarlos en el interior de la base, en las entradas y en la parte interior de las barreras,*



ya que su elevada altura les permite disparar por encima de ellas. Su único defecto es que consumen mucha energía.



enemigo no pueda seguir armando a todas sus fuerzas.

Con estas estrategias básicas, podéis empezar a defenderos de los ataques de las hordas enemigas, y sembrar la semilla de la paz –o del mal, según el bando que elijáis–. El resto, es cosa vuestra.

Tal como dijo Napoleón en cierta ocasión, el veinte por ciento de las batallas las ganan los buenos estrategas, y el resto, simple y llanamente, dependen de la buena suerte...

J.A.P.



NUESTRA OPINIÓN

Westwood Studios, la compañía autora de éxitos tan sonados como la serie «The Legend of Kyrandia» o el magnífico «Dune II», nos vuelve a sorprender con uno de esos programas encasillados bajo el epígrafe "el juego de estrategia para los que odian los juegos de estrategia", que tanto gusta a los americanos.

En efecto, «Command & Conquer» es una especie de "wargame" en tiempo real donde todas las acciones se han simplificado al máximo, ajustando su desarrollo a los típicos juegos de acción del estilo de «Cannon Fodder».

Una vez más, en un futuro no muy lejano, las fuerzas del bien y las del mal deben librar una cruenta batalla para hacerse con el control de un misterioso mineral de valor incalculable. Pero, un momento. ¿No es éste el argumento de «Dune II»? ¿Acaso estamos ante el esperado «Dune III», que tanto se ha hecho de rogar? En efecto, ese parecía ser el destino de «Command & Conquer» pero, finalmente, los muchachos de Westwood Studios parecieron darse cuenta de que un gran juego no necesita el apoyo de una licencia famosa. Y «Command & Conquer», ciertamente lo es.

A nuestra disposición tenemos una serie de tropas, vehículos armados, y edificios que se irán incrementando según avancemos en las casi 20 misiones disponibles para cada uno de los dos bandos. Acciones tan dispares como destruir la base enemiga, defender un poblado, o robar un detonador, se irán sucediendo a un ritmo frenético.

Esto es lo que, en teoría, nos ofrece «Command & Conquer». En la práctica, todo se reduce a una auténtica carnicería donde las granadas vuelan, los edificios explotan y los soldados gritan, mientras nos vemos obligados a actuar con rapidez.

Para hacernos la experiencia más agradable, Westwood Studios ha cuidado al máximo todos los aspectos: Los gráficos y los movimientos hacen gala de un elevado gusto por el detalle, mientras que la ambientación sonora nos sorprende con una variada gama de melodías y efectos "explosivos", y nunca mejor dicho. Además, esporádicamente se nos deleita con una serie de increíbles escenas cinemáticas, la peor de las cuales puede calificarse, como mínimo, de espectacular. El único tirón de orejas hay que dárselo a Virgin, ya que el manual no hace referencia a algunos aspectos vitales del juego, como la barra de energía global o la selección de los edificios primarios. Una opción para crear grupos selectivos, tampoco habría estado nada mal.

Por lo demás, «Command & Conquer» es uno de esos programas capaz de enganchar a cualquiera, tras los diez primeros segundos de aclimatación. Parece ser el inicio de una nueva moda, pues otros títulos como «Z», «Warcraft II» o «Warhammer» intentarán hacerle sombra en los próximos meses. Lo tendrán realmente difícil: «Command & Conquer» es uno de los mejores juegos aparecidos en los últimos meses.

Probadlo, no os arrepentiréis.

***LO BUENO:* La presentación, el sonido y la adicción rayan al más alto nivel. El "sex-appeal" de «Command & Conquer» es incuestionable.**

91

***LO MALO:* Los decorados podrían haber sido algo más variados, y el desenlace de algunos niveles es demasiado rígido. También se echa de menos la existencia de distintos niveles de dificultad.**





CONSEJOS GENERALES

• Los silos sólo son necesarios si no se va a gastar el dinero a corto plazo, lo cual no suele ocurrir nunca.

• Conviene indicar a los recolectores a donde tienen que ir, ya que no siempre eligen los yacimientos más cercanos.

• En algunos escenarios hay dinero suelto; una exploración a fondo será de gran utilidad.

• No hay que dejar que los soldados crucen los yacimientos de tiberio, ya que éste es radiactivo. Los vehículos sí pueden atravesarlos sin problemas.

• Para que los recolectores enemigos no arrasen nuestros yacimientos, se pueden rodear con barricadas, dejando una salida en dirección a nuestra base, para ser utilizada por nuestros recolectores.

• Los ataques con aviones son efectivos, pero tardan mucho tiempo en prepararse. No hay que basar las estrategias en este tipo de acometidas.

• En el caso de que tengamos que defender a la población civil, es mejor rodearla con barricadas, no sólo para que el enemigo no se acerque, sino también para que los civiles no se vayan a vivir su vida, como ocurre la mayoría de las veces.



"MI ODISEA PERSONAL"

Navidad Virtual

Sentados alrededor del fuego, solíamos escuchar, con voraz atención, las historias y cuentos que "Papá Virtual" nos narraba con digitalizada voz grave. Padre era un "sujeto renderizado" del año 1.995 –¡buena cosecha!–, de aspecto fornido y bonachón. Mientras hablaba, movía lentamente su brazo derecho, en cuya mano portaba una pipa para tabaco –textura madera–, que acercaba y despegaba a su inexpresiva boca. A veces se quedaba encasquillado en sus movimientos y parecía que estuviese recitando una "saeta" muda, en un entorno "bule-vaivé" de un millón de frames. Esto nos hacía reír a carcajadas, y él, después de algunos instantes de atasco, se daba cuenta y rectificaba con un sobresalto y cambio de acción. Era encantador. Nos contaba mil y una narraciones increíbles, mientras se mecía, adelante y atrás, en su hamaca de dos velocidades.

En la chimenea de nuestro viejo caserón las llamas danzaban rítmicamente, casi al compás de un añejo villancico que resonaba con voz chillona en la antigua gramola del abuelo. Era la noche de Navidad, de una navidad sintética, pero Navidad al fin y al cabo.

Tim, nuestro fiel perro-mascota, se echaba frente al fuego de la chimenea y alzaba las orejas cuando "Papá" subía el volumen de su voz; pero su cuerpo –formado con esferas y polígonos, creados con "cad" de primera generación– permanecía pegado a la alfombra y solo movía su simpática cola cada cinco o diez minutos. No, no gastaba muchas "pilas" el condenado.

Los cuentos de "Padre", que como he dicho, nos relataba todas las noches de Navidad, eran curiosas historias de las "criaturas", que habitaban en un mundo paralelo al nuestro, al otro lado de los límites de nuestro universo conocido, llamado "la pantalla". Cuentos de un tal Santa Claus, o de su primo Papá Noel, que según el abuelo Ezequiel, eran dos buenas personas "de cabellos blancos", que se dedicaban a hacer regalos tridimensionales a los enanitos de aquel mundo; por lo que cuentan, llevaban un enorme saco a la espalda, lleno de juguetes (?) y dulces caramelos (???), y estos individuos, fabricados en un "no-muy-duro" material, se introducían en los hogares por las ventanas y chimeneas, y dejaban allí "aquellos objetos" que llenaban sus sacos. ¡Genial!, ¿no?

Papá contaba que esos "seres" del otro lado de la pantalla, también celebraban la Navidad, como "un recuerdo-homenaje" a través de los tiempos al programador que los construyó. Y por eso, al final de cada año, se reunían en "tribus familiares" y festejaban el evento con cánticos-sampleados, bailes de movimiento y otros distintos actos y costumbres. También cuentan que una gran computadora instalada en el límite de "su" universo fabricaba en esta época una sustancia fría llamada "nieve", que caía del cielo y con la que hacían "muñecos" y "réplicas" –algo ironizadas– de ellos mismos. ¡Qué curioso! "Humanos", decía "Padre", que era como les había bautizado "su creador"; al parecer, eran de aspecto muy parecido al nuestro: una cabeza, dos brazos, dos piernas, ojos, pero en ninguna "base de datos" del mundo "interior a la pantalla" constaba alguien que los hubiese visto, ni siquiera en "fotografía digitalizada".

"Humanos"; ¿una criaturas "inteligentes", modeladas en textura "carne y hueso", que celebraban el nacimiento de su programador y comían turrones, pavos mecánicos trufados, y bebían vino y champán con burbujas? Nadie, aquí, ha visto nunca una especie tan rara. Aunque eso sí, si eran parecidos a nosotros, su "creador-programador" debía de ser un "ente" de inteligencia muy superior.

Nuestros ancestros contaban que "alguien invisible" los controlaba "desde allí arriba", tal vez con joystick de infrarrojos, y que tenían un fecha de caducidad programada que sólamente conocía "la computadora gigante".

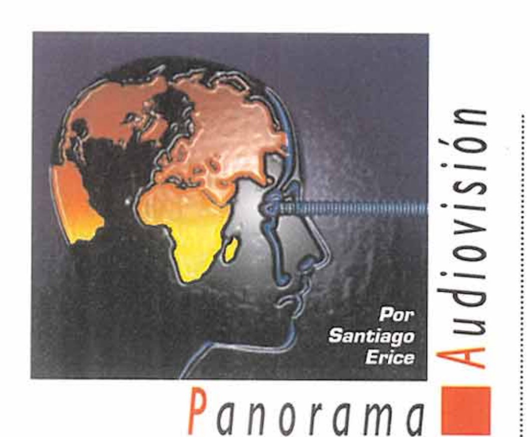
Después de los relatos de Papá, nos íbamos a dormir, y, en la oscuridad de nuestro sistema, escuchábamos "ecos" de voces y sonidos que parecían provenir del otro lado del universo. Si prestabas atención, incluso podías oír algunas palabras inteligibles que resonaban "como si los Dioses del más allá nos quisiesen comunicar algo misterioso, algo especial":

- "¡Billy, me oyes Bill! ¡Te estamos esperando para la cena de Noche Buena!

- ¡Voy mamá! Estoy terminando con el programa de «Christmas Dreams» interactivo que me regalásteis. Pronto estaré ahí! Vamos a ver, Menú número uno: "Nieve sobre el Viejo Caserón". Opciones: "Mucha Nieve", "Poca Nieve", "Viento". Elegiremos "Viento Nevado". ¿Qué te parece Tim? ¡Oye no hagas eso! ¡No muerdas el cable que te vas a cargar todo el equipo! Si lo haces, no mejoraré tu renderizado en la aventura, ¿te enteras?

En el reloj de la pared comenzaron a sonar las primeras campanadas que daban entrada al Nuevo Año –Real o Virtual–. ¡Qué más da! ¡Feliz Navidad a los hombres y mujeres de buena Voluntad!

Rafael Rueda



Del videojuego al cine
«MORTAL KOMBAT»

Ya ha dejado de ser, «Mortal Kombat», sólamente un vídeojuego, es un auténtico fenómeno social que recientemente ha estrenado en España su versión peliculera. Acción, efectos especiales, ciencia-ficción y artes marciales son los elementos que llenan la pantalla grande hasta apabullar, literalmente, al espectador. Poco llaman la atención los protagonistas –Linden Ashby, Cary-Hiroyuki Tagawa, Robin Shou, Bridgette Wilson, Talisa Soto, Christopher Lambert– y su director –Paul Anderson–; lo importante en «Mortal Kombat» es la complicidad con la historia –de la misma manera que en las pelis del Oeste subyuga la llegada final del Séptimo de Caballería, por muy archisabida que parezca–.





¿Es «Mortal Kombat» cultura basura como dicen los culturetas de arte y ensayo? Sí, igual que las películas de Roger Corman, John Carpenter o Spielberg. Igual que el reaccionario de John Ford. De la misma manera que Traci Lords ha pasado de estrella porno a actriz respetable, cualquier día los invencibles guerreros de «Mortal Kombat» dejarán de ser un subproducto y serán valorados con etiquetas como... ¿cine de género?, ¿peli de aventuras representativa de la década de los noventa?, ¿producto juvenil entretenido?

Un bicho sin prejuicios
«BABE EL CERDITO VALIENTE»

En «Babe el Cerdito Valiente» los seres humanos hablan poco, los parlanchines son las ocas, los perros, las ovejas, los gatos y, por supuesto, el prota, el cerdo Babe. Ellos tienen sentimientos humanos (??) y, sobre todo, cumplen una función en la granja donde viven. Nadie puede salirse del esquema, cada uno ocupa un lugar en la sociedad y todo va bien y en orden si no fuera porque... terminar los días cocinado en Navidad produce repelús a un cerdo como Babe. Y claro, se monta el lío, porque eso de no aceptar el destino es una excentricidad en un cerdo.

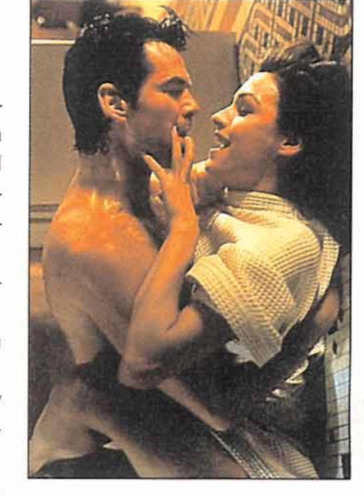


Dirigida por Chris Noonan, «Babe el Cerdito Valiente» es una fábula basada en un libro infantil escrito por Dick King-Smith. Comedia simpática, tiene puntos en común con el archi-famoso «Rebelión en la Granja» de Orwell, en la medida en que también está protagonizada por animales y esconde en su seno varias moralejas; pero donde el corral orwelliano jugaba con la acidez y la rebelión, Babe apuesta por la amabilidad y la ingenuidad.



Un nuevo rostro de James Bond
«GOLDENEYE»

A los fieles de Sean Connery, el nuevo rostro del superagente 007, Pierce Brosnan, les provoca urticaria en su sensibilidad cinéfila. Dicen que un James Bond que no fuma es como un jardín sin flores y que sólo falta quitarle las bellezas femeninas que se rinden a sus pies para terminar de descafeinarlo –algo que, todavía, no ha ocurrido–. Los fieles de Sean Connery no se dan cuenta de que los tiempos cambian por mucho que Pierce Brosnan, efectivamente, como actor no le llegue al escocés cascarrabias ni a la punta de los zapatos.



Y tanto cambian los tiempos que el nuevo Bond nace kitsch y con algo menos de glamour –aquella Ursula Andress y su biquini en la playa, añoran los fieles de Sean Connery, cuando la comparan con Izabella Scorupco y Famke Janssen–. Lo que no cambia son los malos ni los artilugios del espionaje y contraespionaje que utiliza 007. Ya no hay telón de acero, pero el agente con licencia para matar de Su Majestad no está para proteger los secretos de alcoba de la soberana y familia –algo imposible, por otra parte–, aún hay antiguos espías de la KGB que se dedican al comercio de armas, bellas y malvadas mujeres expertas en el arte de matar... y un poco de cinismo –aunque no lo ponga Sean Connery–.



El despertar de los sonidos independientes

LA ALTERNATIVA A LA VIEJA OLA

A la vieja ola –a los Mecano, Loquillo, Gabinete Caligari, El Último de la Fila y compañía– les ha salido una alternativa. Son jóvenes, orgullosos y consideran unos dinosaurios a los santones del pop-rock español nacidos a finales de los setenta y principios de los ochenta. Se agrupan en torno a fanzines, pequeños locales donde se programa música en directo, minúsculos sellos independientes –Munster, Radiation, Running Circle, Siesta...–, selectos estudios de grabación, y se reúnen varias veces al año en festivales –Espárrago, Benicásim...– que recuerdan las concentraciones hippies del 68.

No constituyen un todo homogéneo. De hecho, sus propuestas musicales –del noise pop al punk– son tan diferentes como los grupos con los que han crecido –Sonic Youth, Pixies, My Bloody Valentine, Jesus & Mary Chain, Fugazi, Dinosaur Jr., The Velvet Underground...–. El idioma tampoco les une, aunque haya una parte muy importante que utiliza el inglés –la lengua de sus fuentes de inspiración, no hay que buscar tres pies al gato–. ¿Por qué entonces se habla de nueva movida independiente? ¿Qué tiene en común un seguidor del pop más melódico y un fan del hard-core? Muy poco. Tal vez sólo la actitud con que encaran el hecho musical, una forma de crear y distribuir sus trabajos diferente a la establecida.

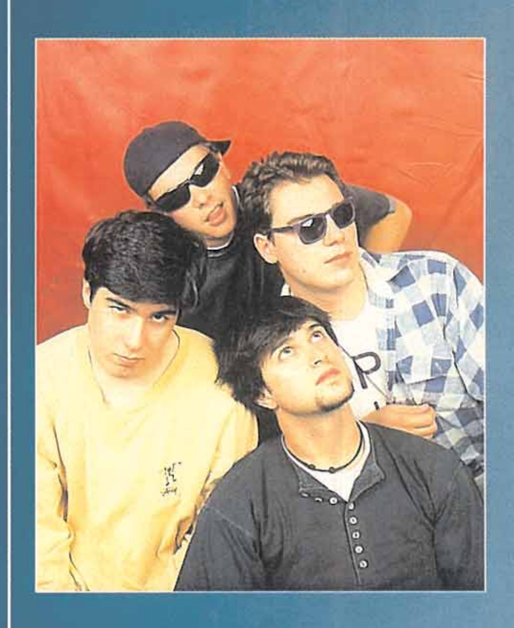
Poco importa que sea por voluntad propia o por necesidad, el caso es que todos estos grupos se han constituido en alternativa a lo establecido. Aquellos que protagonizaron la nueva ola en los setenta, hoy son los ejecutivos de las discográficas, los críticos musicales en los medios de comunicación, los disc-jockeys más afamados de las radios, los artistas que ocupan los primeros lugares en las listas de ventas...; y las generaciones más jóvenes aspiran a desbancarles.

Han sido capaces de crear etiquetas como el Donosti Sound –el pop blandito y melódico de bandas como Le Mans o La Buena Vida–, y el Getxo Sound –las guitarras de El Inquilino Comunista–; o poner de moda comunidades como Asturias donde, hasta ahora, el rock no figuraba aparentemente entre sus prioridades –Penélope Trip, Australian Blonde, Kactus Jack, Doctor Explosion–. Hay mucho punk y hardcore entre sus filas –Pleasure Fuckers, Frogger, Killer Barbies, Patrullero Mancuso–, pero también cantautores atípicos –Corcobado, Josetxo Bicho, Malcolm Scarpa, José Luis Moreno Ruiz–, grupos femeninos –Undershukers–, fanáticos de un cajón de sastre llamado power pop –Hermanos Dalton, Insanity Wave, Pribata Idaho–, enamorados del sonido sixty –Los Valendas–, surrealistas y/o inclasificables –El Niño Gusano, Kebrantas–, seguidores de la cultura hip hop –El Club de los Poetas Violentos–, clásicos –Maddening Flames–... Algunos, incluso, han sobrepasado las fronteras independientes sin, por ello, perder la conexión con el movimiento que les vio nacer –Los Planetas, Surfin' Bichos, este último ya desaparecido–.



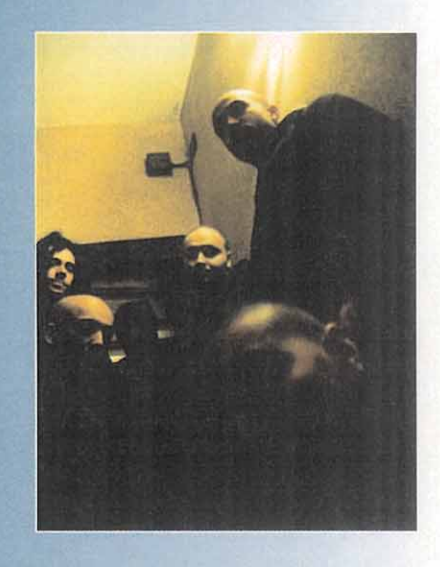






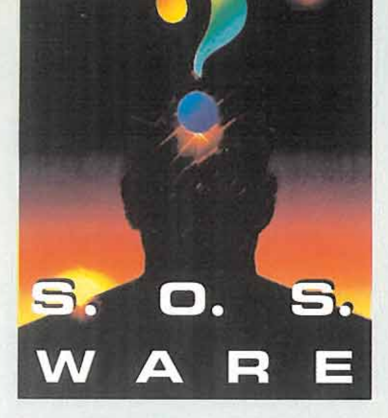












Para que vuestras dudas sean resueltas, sólo tenéis que enviarnos una carta en la que aparezcan los siguientes datos: NOMBRE, APELLIDOS, DOMICILIO, LOCALIDAD, PROVINCIA, ORDENADOR, PROGRAMA, PREGUNTA. Por favor, no olvidéis realizar vuestras preguntas siguiendo este esquema. Nos permitirá agilizar las respuestas y serán publicadas rápidamente.

Nuestra dirección es:
HOBBY PRESS S.A.
MICROMANÍA
REFERENCIA: **S.O.S. WARE**
C/ De los Ciruelos 4
San Sebastián de Los Reyes
28700 Madrid
Es IMPORTANTE que no olvidéis incluir en el sobre en un lugar visible la referencia MICROMANÍA – S.O.S. WARE

EMPIEZA UN AÑO NUEVO, Y ATRÁS HEMOS DEJADO UN GRAN AÑO EN CUANTO A ACONTECIMIENTOS EN EL MUNDO INFORMÁTICO SE REFIERE. TAMBIÉN CELEBRAMOS QUE LLEVAMOS DOCE MESES –O SEA, UN AÑO– CON EL NUEVO FORMATO Y LA TERCERA ÉPOCA, PERO AQUÍ SEGUIMOS, MES A MES, RESPONDIENDO A TODAS VUESTRAS INQUIETUDES –INFORMÁTICAS, DESDE LUEGO–. Y TAMBIÉN, MES A MES, ESPERAMOS INQUIETOS VUESTRAS CARTAS PIDIÉNDONOS RESPUESTAS A CUESTIONES ANTE LAS CUALES OS ES IMPOSIBLE HACER FRENTE. VAMOS A VER SI ENTRAMOS CON BUEN PIE EN ESTE 1.996.

ALONE IN THE DARK II

Después de encontrar la llave de los grilletes y meterme en el horno, pierdo el control de la niña y del personaje, ¿qué hago?

Jorge Bueno. Canovelles (Barcelona)

Para salir del paso en este entuerto, deberás pulsar tres veces el botón de dirección hacia la derecha, de forma que en cada una de ellas, nuestro personaje, alarge la mano para intentar alcanzar la llave que hay a sus pies, todo esto suponiendo que hayas cogido la llave de los grilletes, en la habitación del capitán en la mansión.

Cuando encuentro a Jack el tuerto y me habla, me encuentro entre rejas, ningún botón responde salvo el escape. ¿Qué debo hacer?

Marcos De La Fuente. Barcelona.

Para salir de esa habitación, debes tener entre tus posesiones un garfio, que previamente habrás cogido nada más acceder al sótano desde el jardín.

INNOCENT UNTIL CAUGHT

Estoy en SkyCity y no encuentro la palanca para abrir la caja ¿Dónde la puedo encontrar?

Felix Couñago.(Pontevedra)

La palanca, está en el suelo, en el hangar, a simple vista, muy cerca de la puerta enfrente de la sala de mandos.

DAY OF THE TENTACLE

¿Cómo consigo la manta de Hancock y la cometa?

Francisco Javier Nicolás Castelldefels (Barcelona)

Debes ofrecer el cigarro explosivo a George Washington y darle fuego con el encendedor en forma de pistola. Cuando el cigarro explote, ofrécele los dientes que castañetean y Hancock, pensando que el presidente tiene mucho frío, convencerá a Jefferson para que encienda la chimenea con su leño y dejará libre su manta. Una vez tengas la super-batería sube a la habitación de Franklin y dale la chaqueta de laboratorio para que construya una cometa.

HEIMDALL 2

Tengo cinco de los seis símbolos sagrados, pero no soy capaz de conseguir el símbolo del dios de la naturaleza. ¿Cuáles son las plantas que debo escoger para conseguir su símbolo? ¿Para qué sirven el casco, la armadura y el escudo?

Alberto Muiños. Redondela (Pontevedra)

Las semillas correctas son las que están justo a la derecha del césped, la colocada debajo de ésta y la del extremo inferior izquierdo del jardín. Siémbralas en el trozo de tierra y recoge la planta que brotará para conseguir el último símbolo sagrado.
Después de colocar los seis símbolos deberás colocar el escudo frente a la esfera roja y el gran diamante caerá al suelo permitiéndote coger el cuarto trozo del amuleto.

INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS

¿Cómo puedo abrir la puerta doble de la sala del centinela en el laberinto de Atlantis? ¿Cómo rescato a Sofía?

Ignacio Morales

Debes introducir un fragmento de orichalcum en la estatua para que que se ponga al rojo vivo y haga que el agua de la sala se evapore, y luego introducir otro fragmento en la estatua en forma de pez para que una de las puertas se abra.
Para rescatar a Sofía entrégale la barra de hierro, levanta las rejas y, cuando la joven se niegue a pasar por miedo a ser aplastada, habla con ella para que coloque la barra de hierro para sujetar las rejas.

Cuando llego al templo no me dejan entrar. ¿Qué es lo que tengo que hacer?

Jaime Lapuente.Caspe (Zaragoza)

Suponemos que te estás refiriendo al templo de Tikal. Simplemente debes hablar con el loro y preguntarle el título que encabeza el libro de Platón.
La respuesta correcta es Hermócrates, así que regresa al templo, llama a Stenhart y dale la respuesta para conseguir su permiso para entrar en el templo.

¿Qué debo hacer cuando Sofía está dando la conferencia sobre Atlantis?

David Abellán (Castellón)

Dale el periódico al tramoyista, mueve las palancas primera y tercera de la mesa de control y pulsa el botón para así liberar un muñeco. Esto último provocará que la conferencia tenga que ser suspendida.

SAM & MAX HIT THE ROAD

¿Se puede hacer algo en el despacho, a parte de coger el dinero? ¿Cómo consigo que el hombre que echa fuego me deje pasar?

Juan Ramón Pérez. Barcelona.

Para que el hombre de fuego te deje pasar, dale las instrucciones, que conseguirás del gato que hay al lado de tu coche, cuando bajas del despacho. Respondiendo a la otra cuestión, puedes coger también la bombilla de luz negra, que recojerás en el cuartucho que hay a la derecha del despacho.

¿Qué puedo hacer después de coger el cuadro en Bumpusville?

Ricardo Clérigo. Portugal.

El cuadro que coje, te será muy útil si se lo das a la dueña del museo de vegetales con cara de personajes famosos. Ella te dará a cambio el deseado vegetal.

¿Dónde se halla el tercer mechón de pelo de Bruno?

Óscar Arce. Badalona.

Los tres trozos, se encuentran en los siguientes lugares: Zoo donde estaba Bruno, Vortice misterioso y cubeta del Gator Golf donde lanzan a Max.

¿Cómo arreglo el recoge pelotas y con qué lo utilizo?

Gorka Romero. Madrid.

Para arreglarlo, úsalo con la mano de Jesse James, que habrás sacado del bote, dándosela a uno de los camareros de la cadena de tiendas de caramelos. Ahora, usa el objeto que has obtenido con el pez imán y este nuevo úsalo a su vez con una de las paredes de la casa que hay a los pies de la bola más grande del mundo, con esto conseguirás el anillo que te pide el hombre topo.

nuestros ordenadores

TECNOwave



EQUIPO BÁSICO 486 DX4 100

Microprocesador INTEL 486 DX4 100
Placa DX4 PCI 256 Caché
Controladora VLB
Disco duro 850 Mb
Disquetera 3'5 1.44 Mb
Memoria RAM 4 Mb
Tarjeta gráfica PCI 1 Mb
Monitor 14" 0.28 no entrelazado
Ratón

149.900
14.857 Pta/mes

EQUIPO MULTIMEDIA 486 DX4 100

Microprocesador INTEL 486 DX4 100
Placa DX4 PCI 256 Caché
Controladora PCI
Disco duro 850 Mb
Disquetera 3'5 1.44 Mb
Memoria RAM 8 Mb
Tarjeta gráfica PCI 1 Mb
Monitor 14" 0.28 no entrelazado
Ratón
Tarjeta de sonido Sound Blaster 16
CD-ROM cuádruple velocidad

189.900
18.822 Pta/mes

Sistema Operativo opcional
- MS DOS 6.2
- MS DOS 6.2 + Windows .11
- Windows 95

EQUIPO MULTIMEDIA PENTIUM

Microprocesador INTEL PENTIUM
Placa PENTIUM PCI 256 Caché INTEL
Controladora integrada
Disco duro 850 Mb
Disquetera 3'5 1.44 Mb
Memoria RAM 8 Mb
Tarjeta gráfica PCI 1 Mb
Monitor 14" 0.28 no entrelazado
Ratón
Tarjeta de sonido Sound Blaster 16
CD-ROM cuádruple velocidad

PENTIUM 100 **229.900**
22.708 Pta/mes

Consultar precio para otras configuraciones



Sound BLASTER

Sound BLASTER 16 Value Edition

- Interface para unidades CD-ROM IDE
- Muestreo y reproducción estéreo en 8 y 16 bits desde 5 hasta 44,1 Khz
- Sintetizador de música OPL3 FM estéreo mejorado con 20 voces y 2 operadores o 11 voces y 4 operadores
- Entrada de línea estéreo, sonido CD estéreo, micrófono y MIDI/joystick
- Utilidades de DOS y Windows para el tratamiento de datos de audio y Software de síntesis de voz

14.990



Sound BLASTER AWE 32 Value Edition



- Síntesis avanzada"WavEffects" con calidad MIDI que incluye 128 instrumentos melódicos, 6 conjuntos de percusión, 16 canales y polifonía de 32 voces
- Generador de efectos AWE32 programable con reverberación, coros y QSound
- 512 Kb de RAM para muestras de sonido
- Utilidades de DOS y Windows para el tratamiento de datos de audio y Software de síntesis de voz

29.990

SB 32 Plug & Play: 29.990
SB AWE Plug & Play: 42.990

DISCOVERY CD 16 4X



Sistema Multimedia con un fascinante software
- Tarjeta de audio estéreo de alta calidad Sound Blaster 16
- Unidad CD-ROM
- Altavoces estéreo
- Drivers para DOS y Windows 3.1, compatible con OS/2 2.1
- Software de utilidades Creative
- Y programas educativos, profesionales y lúdicos de primer nivel

49.990

DISCOVERY CD 16 4X Plug & Play **49.990**

MULTIMEDIA HOME CD 4X



El kit Multimedia para toda la familia
- Unidad CD-ROM interna multisesión de cuadruple velocidad compatible con PhotoCD multisesión y CD-ROM XA, cumpliendo la norma MPC de nivel 2
- Tarjeta de sonido Sound Blaster 16Pro ASP
- Altavoces estéreo amplificados y micrófono dinámico incluídos
- Drivers para DOS y Windows 3.1, compatible con OS/2 2.1
- Herramientas de audio y software de síntesis de voz Creative
- Y programas educativos, profesionales y lúdicos de la gama Microsoft Home

64.990



BLASTERKEYS (Piano MIDI) **19.990**

VIDEO BLASTER MP400 **34.990**
MICROFONO **2.990**
CABLE JOYSTICK DOBLE **1.990**
CABLE MIDI **3.990**

toda una selección de componentes

PRECIOS IVA INCLUIDO



PLACAS

Placa 486 DX4 VLB	14.990
Placa base 486 PCI Controladora y puerto integrados	19.990
Placa PENTIUM Intel	29.990

TARJETAS DE VIDEO

SVGA VLB S3-805 1Mb	12.990
SVGA VLB Cirrus Logic	12.990
SVGA PCI 1Mb ampliable 2 Mb	11.990
SVGA PCI S3-868 1Mb con MPEG	17.990
SVGA Cirrus Logic 1Mb con MPEG	16.990

MICROS

Micro INTEL 486 DX4/100 Mhz	17.990
Micro INTEL PENTIUM 100 Mhz	39.990
Micro INTEL PENTIUM 120 Mhz	59.990

CONTROLADORAS

Controladora ISA 2FDD/2HDD/2S/IP/IG	1.990
Controladora VLB 2FDD/2HDD/2S/IP/IG	2.990

DISQUETERA

FDD 3,5" 1,44Mb	3.990

DISCOS DUROS

Disco Duro 850 Mb	29.990
Disco Duro 1 Giga	34.990

MEMORIAS

SIMM 1Mb 30 contactos	5.990
SIMM 4Mb 72 contactos	19.990
SIMM 8Mb 72 contactos	39.990
SIMM 16Mb 72 contactos	69.990
Memoria 1 Mb SVGA	10.990

TECLADOS

Teclado mecánico	3.990
Teclado Win95	3.990

MONITORES

GOLDSTAR 14" Pantalla antirreflejos, Punto 0,28, Frec. barrido multimodo, Green Energy, No entrelazado	36.990
PROVIEW 14" Color, 28 DP no entrelazado, Full screen, Pantalla plana Energy system, Baja radiación	36.990
GOLDSTAR 15" Pantalla antirreflejo, Punto 0,28, Frec. barrido Autoscan, Control digital en pantalla, MPR-II Green Energy	54.990
PROVIEW 15" Color, 28 DP no entrelazado, Full screen, Pantalla plana, OSD Energy system, Baja radiación, MPR-II	54.990
GOLDSTAR 17" Res. 1280x1024, 0.28 no entrelazado, Pantalla plana, Energy system, Baja radiación	99.990
PROVIEW 17" Color, 28 DP, Res. 1280x1024, No entrelazado, Full screen, Pantalla plana Energy system, Baja radiación, MPR-II	99.990

VENTILADORES

Ventilador 486	990
Ventilador PENTIUM	1.490

SISTEMA OPERATIVO

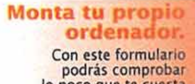
MS DOS 6.2	4.990
MS DOS 6.2 + Windows 3.11	16.990
Windows 95	16.990

CAJAS

Sobremesa Standard	6.990
Minitorre Standard	7.990
Sobremesa o Minitorre Deluxe	9.990

STANDARD — DELUXE — STANDARD

el ordenador a tu medida



Monta tu propio ordenador.
Con este formulario podrás comprobar lo poco que te cuesta disponer de un ordenador **TECNOwave** con la garantía **Centro MAIL.**

COMPONENTE	PVP	COMPONENTE	PVP
PLACA	....	MONITOR	....
MICRO	....	TECLADO	....
CONTROLADORA	....	VENTILADOR	....
DISCO DURO	....	CAJA	....
DISQUETERA	....	SISTEMA OPERATIVO	....
MEMORIA	....	TOTAL (IVA incluido)	....
TARJETA DE VIDEO	....		

ZIP IOMEGA



iomega

39.990

100 MB DISPONIBLES EN CADA DISQUETE
Modelos: SCSI y Puerto Paralelo

DISCO 100 Mb **2.990**





TODO LO QUE NECESITAS PARA DISFRUTAR DEL MUNDO DE LA MULTIMEDIA

PRECIOS IVA INCLUIDO

PRIMAX®

ESCANNERS


32 B/N — 9.990


COLOR MOBILE DIRECT — 29.990

TRUE COLOR — 22.990


COLOR MOBILE OFFICE — 39.990

RATONES


AZUL
MARFIL
NEGRO
ROJO
1.990

JOYSTICKS FIRESTORM


GAMESTICK

1.995

GAME CONTROL

1.990

INFRARED 1 JUGADOR

4.990

INFRARED 2 JUGADORES

6.990

Mira... i·glasses!



La realidad virtual ya en tu ordenador



VERSION VIDEO PAL
- Visualización señal de vídeo, TV y videocámara.
- Conectable a PlayStation, Saturn y videoconsolas en general.
- Sonido estereofónico.
- Imágenes en 3D estereoscópicas.
- Vídeo de demostración.
- Manual en castellano

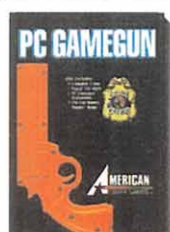
109.900

VERSION PC
- Para juegos en 3D esteroscópicos.
- Tracking del movimiento de la cabeza para realidad virtual.
- Incluye las versiones completas de ASCENT, DESCENT, FLY, HERETIC, VR SLINGSHOT y VIRTUAL TV.
- Actualizaciones para DARK FORCES y MAGIC CARPET.

169.900

ACTUALIZACION VERSION VIDEO A VERSION PC
64.900

VARIOS - MODEMS



PC GAMEGUN
Pistola para:
Mad Dog McCree
Drug Wars
Space Pirates...
Incluye el juego:
CRIME PATROL
en CD-ROM
7.990



SPACEBALL AVENGER
Joystick para juegos 3D:
Doom,
Descent,
Hexen...
18.990



24.990

FAX-MODEM EXTERNO 14.400
V42, V42bis, MNP2-4, MNP5, V23 Ibertex

BOCA
FAX-MODEM EXTERNO 14.400 — 18.990
FAX MODEM EXTERNO 28.800 — 32.990



LIBROS DE PISTAS

LIBRO I. Alone in the Dark, Amazon, Archivos Secretos de Sherlock Holmes, Bargon Attack, Cadaver con mapas, Colorado, Dark Seed, Dune, Fascination, Hook, Ishar, Ishar II, Kult, Laura Bow: The Dagger of Amon Ra, Maniac Mansion, Maupiti Island, Pandora, Shadow of the Beast II, Space Quest III, Targhan, Ween, Xenomorph.

LIBRO II. Cadaver: Pay Off, Captain Blood, Curse of Enchantia, Eternam con mapas, Eye of the Beholder II, Goblins, Kyrandia con mapas, Le Fetiche Maya, Loom, Lost in Time, Lure of the Tempress, Monkey Island I, Operation Stealth, Shadowlands con mapas, Space Quest V, Syndicate con mapas, Ultima VII (cheat mode), Ultima VII 2: Serpent Isle (cheat mode), Wax Works.

LIBRO III. Cruise for a Corpse, Dune II, Elvira, Future Wars con mapas, Innocent, Lost in Time 2, Monkey Island 2, Shadow of the Comet, Simon the Sorcerer, Veil of Darkness.

LIBRO IV. KGB, King´s Quest VI con mapas, Leather Goddesses of Phobos, La Mitad Oscura, Legend of Djel, Prince of Persia 2 (cheat mode), Return to Zork, Shadowcaster, Star Trek, The 7th Guest con mapas, The Patrician, Ultima VII, Ultima VII 2: Serpent Isle.

LIBRO V. Cobra Mission, Goblins 2, Homey D'Clown, Inca II, Labyrinth of Time, Lands of Lore con mapas, Obitus con mapas, Return of the Phantom, Sam and Max, Star Trek II, The Inmortal con mapas, Wayne´s World.

LIBRO VI. Alone in the Dark II con mapas, Benealth a Steel Sky, Beverly Hill Billies, Black Sect, Dracula Unleashed, Gabriel Knight, Heart of China, Heimdall con mapas, Heimdall 2, La Abadia del Crimen, Myst, Red Hell, Rex Nebular (claves), Hand Of Fate.

LIBRO VII. Doom (mapas y claves), Dragonsphere, Ishar 3, Larry VI, Reunion, Robinson's Requiem, Trick or Treat con mapas, UFO, Ultima VII: The Pagan con mapas.

LIBRO VIII. Al Qadim, Bloodnet, Doom II, Dragon Lore, Dreamweb, Ecstatica, Freddy Pharkas, Magic Carpet, Outpost, The Journeyman Project, Tie Fighter, Universe, Xanth.

LIBRO IX. Indiana Jones and the Fate of Atlantis, Inferno, Kyrandia 3, Lemmings, Little Big Adventure, Noctropolis, Police Quest 4, System Shock con mapas, Wake of the Raveger, Wing Commander III.

LIBRO X. Alone in the Dark III, Big Red Adventure, Bureau 13, Commander Blood, Cyberia, Hell, Lords of the Realm, Panzer General, Retribution, Rise of the Triad, Warcraft.

LIBRO XI. Armored Fist, Bioforge, Discworld, Flight of the Amazon Queen, Full Throttle, Master of Magic, Star Trek Next Generation: A Final Unity, X-COM.

LIBRO XII. Are You Afraid of the Dark?, Orion Conspiracy, Phantasmagoria (+mapas), Prisioner of Ice, Sim Tower (guia), Simon the Sorcerer II, Space Quest VI, Woodruff.

2.995

IMPRESORAS



Hewlett-Packard
- HP DESKJET 600 B/N — 47.990
- KIT COLOR — 6.990
- HP DESKJET 340 — 49.990
- HP DESKJET 660 C. — 59.990
- HP LASERJET 5L — 85.990

EPSON
- EPSON 820 B/N — 47.990
- EPSON STYLUS COLOR II — 74.990
- EPSON STYLUS PRO — 109.990

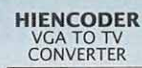
Genius®


EASY-MOUSE — 1.495


MOUSE TOO — 2.495

SCANMATE 256 — 14.990

SCANMATE COLOR — 32.990



HIENCODER VGA TO TV CONVERTER — 19.990

JOYSTICKS











ANALOG EDGE II	3.900
AVENGER PRO	3.495
COMMAND PAD	2.895
DIGITAL PROPAD	3.990
FLIGHSTICK	8.995
GAME PAD GRAVIS	4.500
GENIUS GAMEPAD J-05	1.995
GENIUS J-08	1.995
GRAVIS ANALOG PRO	7.990
MEGA PAD VIII	3.595
MEGAGRIP VIII	3.995
PC FLIGHT PRO	3.490
PC MISSION	2.990
PC RAIDER	4.290
PHOENIX	14.990
PYTHON 5	1.995
RAIDER 5	2.990
SIDEWINDER	6.900
SIDEWINDER 3D PRO	11.900
SKYHAWK	1.995
STARFIGHTER 5	2.595
SUPER WARRIOR 5	3.995
TELEMACH 200	6.900
THRUSTMASTER MKII	12.490
TORNADO	3.490

ARCHIVADORES


PORTY-BOX — 1.995

CD-ROM 5x1 — 495

CD-ROM 5x2 — 795

DISK-CUBE 15 3.5" — 795


MULTI-BOX MAXI — 3.425


MULTI-BOX MINI — 2.495

MAGIC-5-BOX 3.5" — 575

TORRE DOBLE 120 CD'S — 6.995


EUROBOX 3.5" 100 — 850

EUROBOX 3.5" 50 — 750


EUROBOX CD 12-16 — 950



EUROBOX CD 24-32 — 1.475


FLIP DISK 12 CD'S — 1.995


FLIP DISK 24 CD'S — 3.195


ARMARIO LASERLINE 36 CD'S — 3.995

ALFOMBRILLA RATON	795	DISCO LIMPIADOR CD-ROM	1.675	LIMPIA SUPERFICIES	815
CAJA 10 DISCOS FORMATEADOS	595	KIT LIMPIEZA CD-ROM...	815	RADIOTRACK	6.990
DISCO LIMPIADOR 3.5"	815	LIMPIA PANTALLAS	815		

902 171819 Para tus pedidos telefónicos

PRECIOS VÁLIDOS SALVO ERROR TIPOGRÁFICO O FIN DE EXISTENCIAS

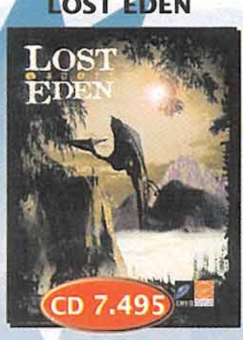


TUS CENTROS PARA EL OCIO INFORMÁTICO TAMBIÉN POR TELÉFONO, MODEM Y FAX

aventuras gráficas

LOST EDEN

Espectacular producción de Cryo, creadores del Dune, que se desarrolla en Eden, un lugar imaginario en el que hombres y dinosaurios han coexistido pacíficamente durante largo tiempo. Sin embargo, la amenaza surge en la persona de Moorkus Rex, un tirano que pretende destruir ambas razas. Y tu misión consiste en evitarlo... Cabe destacar especialmente sus gráficos renderizados y las animaciones excepcionales.



CD 7.495 — 486, 8 Mb, SVGA

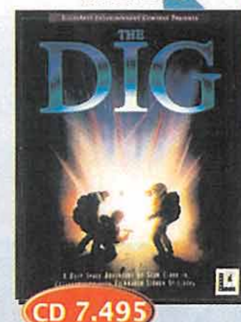
THE 11TH. HOUR



La vida de los sencillos habitantes del pequeño Harley ha sido muy tranquila des hace 70 años en que fueron cometidos una serie de horribles asesinatos. Pero ahora el reportero investigador Carl Denning ha llegado al pueblo en busca de algo más que una historia. Su compañera, Robin Morales, ha desaparecido y su desaparición tiene mucho que ver con esa casa. ¿Te atreves a volver? ¿Están todos tus sentidos preparados?

CD 7.495

THE DIG



En el vacío de Espacio algo está vivo. Una increíble aventura te espera. Un equipo de astronautas ha sido misteriosamente transportado a un mundo extraterrestre donde deben descubrir artefactos de una antigua pero muy avanzada civilización. Con efectos especiales, una música sensacional y cerca de 200 escenarios.



CD 7.495











- 2000 LEGUAS DE VIAJE SUBMARINO — OFERTA — PC 975 — 286, 1 Mb, VGA
- ALIENS — CD 7.495 — 486, 8 Mb, SVGA
- ALONE IN THE DARK 3 — CD 6.995 — 386, 4 Mb, VGA
- ARE YOU AFRAID OF DARK? — OFERTA — CD 5.450 — 486, 4 Mb, SVGA
- BARGON ATTACK — OFERTA — PC 2.495 — 285, 1 Mb, VGA
- BIOFORGE — CD 6.990 — 486, 8 Mb, VGA
- BUREAU 13 — CD 6.495 / PC 5.995 — 386, 2 Mb, VGA
- BURN CYCLE — CD 7.495 — 486, 8 Mb, VGA
- CASTLE OF DR. BRAIN — OFERTA — PC 1.495 — 386, 2 Mb, VGA







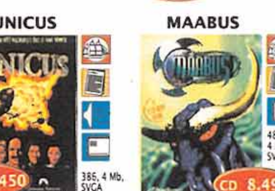
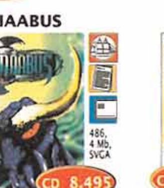



- CLUB DEAD — OFERTA — CD 5.450 — 486, 4 Mb, VGA
- COMMANDER BLOOD — CD 7.495 — 386, 2 Mb, VGA
- CRUISE FOR A CORPSE — OFERTA — CD 1.995 — 286, 1 Mb, VGA
- CYBERWAR — CD 10.795 — 486, 4 Mb, VGA
- DAEDALUS ENCOUNTER — CD 7.995 — 486, 8 Mb, SVGA
- DARK SEED II — CD 7.495
- DAY OF THE TENTACLE — OFERTA — CD 3.490 / PC 2.995 — 286, 1 Mb, VGA
- DRAGON LORE — CD 8.995 — 486, 4 Mb, VGA
- DREAMWEB — OFERTA — CD 2.490 — 386, 4 Mb, VGA





- DRUID DAEMONS OF THE MIND — CD 6.995 — 486, 4 Mb, VGA
- DUNE II — OFERTA — PC 2.995 — 286, 1 Mb, VGA
- ECSTATICA — CD 8.095 — 486, 4 Mb, VGA
- FADE TO BLACK — CD 7.495 — 486, 4 Mb, VGA
- FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN — CD 7.495
- FRANKENSTEIN — CD 9.495
- FREDDY PHARKAS — CD 7.495 / PC 6.495 — 386, 2 Mb, VGA
- FULL THROTTLE — CD 7.495 — 486, 8 Mb, VGA
- GUILTY — CD 7.495 / PC 6.495 — 386, 4 Mb, VGA




- HELL — CD 6.995 — 386, 4 Mb, VGA
- IN THE 1ST DEGREE — CD 7.495 — 486, 4 Mb, SVGA
- INCA COLLECTION — CD 4.975 — 386, 2 Mb, VGA
- JOURNEYMAN PROJECT TURBO — CD 6.495 — 486, 4 Mb, SVGA
- JUMP RAVEN — OFERTA — CD 5.450 — 486, 8 Mb, SVGA
- KGB — OFERTA — CD 2.995 — 285, 1 Mb, VGA
- KING'S QUEST VII — CD 10.995 — 386, 4 Mb, SVGA
- KYRANDIA 3 — OFERTA — CD 1.990 — 386, 4 Mb, SVGA
- LARRY I — OFERTA — CD 1.995 — 285, 1 Mb, VGA



- LAURA BOW — OFERTA — PC 2.995 — 286, 1 Mb, VGA
- LEGEND OF DJEL — OFERTA — PC 975 — 286, 1 Mb, VGA
- LITTLE BIG ADVENTURE — CD 7.195 / PC 7.195 — 486, 4 Mb, SVGA
- LOADSTAR — CD 5.495 — 386, 4 Mb, VGA
- LUNICUS — OFERTA — CD 5.450 — 386, 4 Mb, VGA
- MAABUS — CD 8.495 — 486, 4 Mb, SVGA
- MIRAGE — CD 6.990 — 486, 4 Mb, VGA
- MISSION CRITICAL — CD 7.495
- MUNDODISCO — CD 8.495 — 386, 4 Mb, VGA




- MYST — CD 8.495 — 386, 4 Mb, SVGA
- NOCTROPOLIS — CD 8.095 — 386, 4 Mb, SVGA
- ORION CONSPIRACY — CD 6.995 — 386, 4 Mb, VGA
- PANIC IN THE PARK — CD 7.495 — 486, 8 Mb, SVGA
- PAPARAZZI — CD 7.495 — 486, 8 Mb, SVGA
- PHANTASMAGORIA — CD 9.495 — 486, 8 Mb, SVGA
- POLICE QUEST 4 — CD 8.995 / PC 7.495 — 386, 4 Mb, VGA
- PRISIONER OF ICE — CD 7.495 — 486, 8 Mb, SVGA
- RED HELL — OFERTA — PC 1.995 — 386, 2Mb, VGA

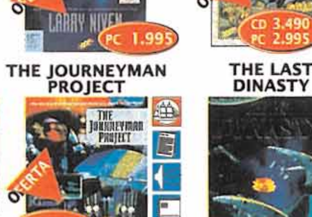








- RETRIBUTION — OFERTA — PC 1.995 — 386, 4 Mb, VGA
- REX NEBULAR — OFERTA — PC 1.995 — 286, 2 Mb, VGA
- RINGWORLD — OFERTA — PC 1.995 — 386, 4 Mb, VGA
- SAM & MAX HIT THE ROAD — OFERTA — CD 3.490 / PC 2.995 — 286, 1 Mb, VGA
- SIMON THE SORCERER II — CD 6.495 — 386, 4 Mb, VGA
- SPACE QUEST 6 — CD 7.995 — 486, 8 Mb, SVGA
- SPACE QUEST I — OFERTA — CD 1.995 — 286, 1 Mb, VGA
- STAR TREK 25TH. ANNIVER. — CD 7.645 — 385, 2 Mb, VGA
- STAR TREK JUDGMENT RITES — CD 9.495 / PC 7.495 — 386, 2 Mb, VGA








- STAR TREK NEXT GENERATION — CD 9.495 — 486, 8 Mb, SVGA
- THE 7TH. GUEST — OFERTA — PC 1.990 — 386, 4 Mb, SVGA
- THE JOURNEYMAN PROJECT — OFERTA — CD 3.990 — 386, 8 Mb, SVGA
- THE LAST DINASTY — CD 9.995 — 486, 8 Mb, VGA
- TOTAL DISTORTION — CD CONS.
- UNDER A KILLING MOON — CD 11.495 — 486, 4 Mb, VGA
- WITCHAVEN — CD 6.495 — 486, 8 Mb, VGA
- WOLF — CD 5.495 — 386, 1 Mb, VGA
- WOODRUFF — CD 7.495 — 486, 4 Mb, VGA

 MANUAL ESPAÑOL   VOCES ESPAÑOL  PANTALLA ESPAÑOL  MANUAL INGLES  VOCES INGLES  PANTALLA INGLES   AVENTURA GRÁFICA  DEPORTIVO  DIVULGACIÓN  EDUCATIVO ERÓTICO

PRECIOS IVA INCLUIDO

estrategia rol ■ mesa

ASCENDANCY



La mejor aventura galáctica creada hasta el momento. Explora galaxias desconocidas, diseña increíbles naves, combate en lejanos sistemas estelares y utiliza todos tus conocimientos para sobrevivir en este juego mezcla de aventura, estrategia y acción.

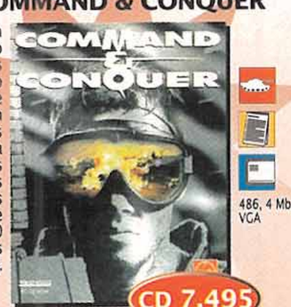
486, 8 Mb, SVGA

CD 7.495

COMMAND & CONQUER



El descubrimiento de un nuevo mineral llamado Tiberium en uno de los países del Tercer Mundo provoca un conflicto entre las naciones divididas en dos bloques. Puedes participar en cualquiera de ellos, y disfrutar de los gráficos más espectaculares creados para un juego de estrategia, con más de 60 minutos de secuencias cinemáticas renderizadas.



486, 4 Mb, VGA

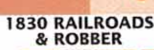
CD 7.495

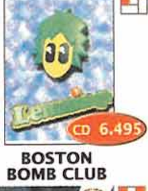
STONEKEEP



Usando una nueva tecnología, Stonekeep te introduce en un mundo de escenarios renderizados en 3D, criaturas combinadas con actores reales y sorprendentes efectos especiales para conseguir un realismo difícilmente superable.

CD 9.495





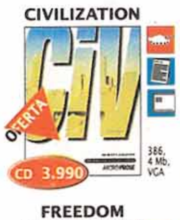


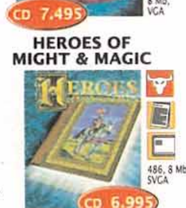




- **1830 RAILROADS & ROBBER** — 386, 4 Mb, VGA — CD 6.995
- **3D LEMMINGS** — CD 6.495
- **3D PINBALL** — 486, 4 Mb, SVGA — CD CONS
- **A-IV NETWORKS** — 386, 4 Mb, SVGA — CD 8.495
- **ASTERIX** — 386, 2 Mb, VGA — CD 5.495
- **BALOR OF THE EVIL EYE** — 386, 4 Mb, VGA — CD 6.995
- **BATTLE BUGS** — 386, 4 Mb, VGA — CD 6.495, PC 6.495
- **BATTLE ISLE 3** — 486, 8 Mb, SVGA — CD 8.495
- **BLACK SECT** — OFERTA — 386, 4 Mb, VGA — PC 1.995







- **BOLIX** — OFERTA — 286, 1 Mb, VGA — PC 975
- **BOSTON BOMB CLUB** — OFERTA — 286, 1 Mb, VGA — PC 975
- **CAESAR II** — 486, 8 Mb, SVGA — CD CONS
- **CIVILIZATION** — OFERTA — 386, 4 Mb, VGA — CD 3.990
- **COBRA MISSION** — OFERTA — 286, 1 Mb, VGA — PC 2.995
- **COLONIZATION** — 386, 4 Mb, VGA — CD 6.995
- **CRUSADER NO REMORSE** — 486, 8 Mb, VGA — CD 7.495
- **D-DAY AMERICA INVADES** — 386, 8 Mb, SVGA — CD 7.495
- **DUNGEON MASTER II** — 386, 4 Mb, VGA — CD 9.495, PC 9.495



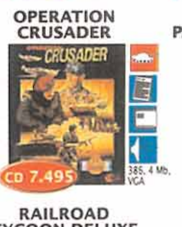






- **ENTOMORPH** — 486, 8 Mb, SVGA — CD 7.495
- **EPIC PINBALL** — 386, 4 Mb, VGA — Reg. 9.600, Sha. 750
- **FIELDS OF GLORY** — OFERTA — 386, 4 Mb, VGA — CD 3.990
- **FREEDOM** — OFERTA — 286, 1 Mb, VGA — PC 495
- **GEAR WORKS** — OFERTA — 286, 1 Mb, VGA — PC 975
- **GREAT NAVAL BATTLES IV** — 386, 8 Mb, SVGA — CD 7.995
- **HEROES OF MIGHT & MAGIC** — 486, 8 Mb, SVGA — CD 6.995
- **JAGGED ALLIANCE** — 486, 8 Mb, VGA — CD 6.495
- **KNIGHTS OF XENTAR** — 386, 4 Mb, VGA — CD 10.495















- **LANDS OF LORE** — OFERTA — 386, 2 Mb, VGA — CD 1.990, PC 3.995
- **LORDS OF MIDNIGHT** — 386, 4 Mb, VGA — CD 7.995
- **MASTER OF ORION** — OFERTA — 386, 2 Mb, VGA — CD 3.490
- **MENZOBERRANZAN** — OFERTA — 386, 4 Mb, VGA — CD 3.490
- **METAL AND LACE** — 386, 4 Mb, VGA — PC 5.845
- **MILLENIA** — CD CONS
- **NORTH & SOUTH** — OFERTA — 286, 1 Mb, VGA — CD 1.495
- **OPERATION CRUSADER** — 385, 4 Mb, VGA — CD 7.495
- **PANZER GENERAL** — 386, 4 Mb, VGA — CD 6.495, PC 6.495











- **PC MUS** — 386, 1 Mb, VGA — PC 2.245
- **PERFECT GENERAL II** — 386, 4 Mb, SVGA — CD 7.495
- **PINBALL ILLUSIONS** — 386, 4 Mb, VGA — CD 5.495
- **PIRATES** — OFERTA — 386, 2 Mb, VGA — CD 1.995
- **PIRATES GOLD** — OFERTA — 386, 2Mb, VGA — CD 1.995
- **PIZZA TYCOON** — 486, 4 Mb, VGA — CD 9.495
- **POWER HOUSE** — 386, 4 Mb, SVGA — CD 5.995
- **RAILROAD TYCOON DELUXE** — 386, 4 Mb, VGA — CD 3.990
- **RAVENLOFT II** — 386, 4 Mb, VGA — CD 6.995










- **ROBINSON'S REQUIEM** — OFERTA — 386, 2 Mb, VGA — PC 1.995
- **SEA LEGENDS** — CD 6.995
- **SHADOW CASTER** — OFERTA — 386, 2 Mb, VGA — CD 2.990
- **SIM CITY** — OFERTA — 386, 4 Mb, VGA — CD 2.490
- **SIM TOWER** — 386, 4 Mb, VGA — CD 7.495
- **STAR CRUSADER** — OFERTA — 386, 4 Mb, VGA — CD 2.490
- **STAR TRAIL** — 386, 4 Mb, VGA — CD 6.495
- **STEEL PANTHERS** — 386, 4 Mb, SVGA — CD 6.995
- **STRIP POKER** — 486, 4 Mb — CD 5.495












- **SYNDICATE** — OFERTA — 386, 4 Mb, VGA — CD 2.990
- **TERMINATOR 2: CHESS WARS** — OFERTA — 386, 2 Mb, VGA — PC 1.995
- **THE CIVIL WAR** — 386, 4 Mb, SVGA — CD 7.995
- **THE DARK EYE** — 386, 2 Mb, VGA — CD 6.995
- **THE HORDE** — OFERTA — 386, 4 Mb, VGA — PC 1.995
- **THEME PARK** — 386, 4 Mb, VGA — CD 7.195
- **THUNDERSCAPE** — 486, 8 Mb, VGA — CD 8.495
- **TILT** — 486, 8 Mb, VGA — CD 5.995
- **TRANSPORT TYCOON DELUXE** — 486, 4 Mb, SVGA — CD 7.995

- **USS TICONDEROGA** — OFERTA — 486, 8 Mb, SVGA — CD 4.990
- **V FOR VICTORY 50TH** — 486, 4 Mb, SVGA — CD 7.995
- **WALLS OF ROME** — OFERTA — 286, 1 Mb, VGA — CD 1.995
- **WARHAMMER** — CD CONS
- **WAX WORKS** — OFERTA — 286, 1 Mb, VGA — PC 1.995
- **WORMS** — 386, 4 Mb, VGA — CD 5.495, PC 5.495
- **X-COM TERROR FROM THE DEEP** — 386, 4 Mb, VGA — CD 6.495
- **ZOOP** — 486, 8 Mb, SVGA — CD 4.450, PC 4.450
- **ZYCONIX** — OFERTA — 286, 1 Mb, VGA — PC 975













ESTRATEGIA · IDIOMAS · INTELIGENCIA · JUEGOS DE MESA · LUCHA · PACK · PLATAFORMAS · ROL · ARCADE · SIMULADORES · MUSICA · SHAREWARE · UTILIDADES



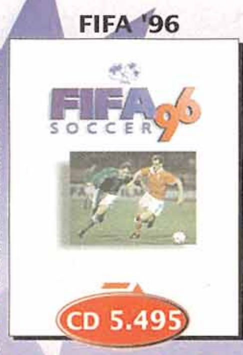
TENEMOS MUCHOS JUEGOS PARA TI A LOS MEJORES PRECIOS

deportivos lucha

FIFA '96

Las novedades más destacadas que presenta esta nueva versión son: gráficos y animaciones diseñados en Silicon Graphics, nuevos movimientos de los jugadores, más de 4.000 jugadores reales en 12 ligas, incluida la española, y tecnología Virtual Stadium que proporciona un número ilimitado de ángulos de cámara.

486, 8 Mb, VGA



CD 5.495

PC FUTBOL 4.0

Última versión del programa de fútbol más vendido. Incluye todos los datos de casi 1000 jugadores y 42 equipos de la temporada 95-96. Participa en la Primera o Segunda División, Copa del Rey o competiciones europeas en un simulador mejorado con más de 1900 nuevas animaciones; tienta a las estrellas de tus rivales o amplía el estadio; empieza desde cero como técnico en Segunda y gana prestigio hasta recibir la oferta de un grande. Es el juego de fútbol más completo, avalado por Michael Robinson.

386, 4 Mb, VGA

CD 2.695
PC 2.695

SPEED HASTE

¡Ponte a los mandos del mejor juego español de carreras que nunca hayas visto! Participa con 6 coches a elegir en 8 circuitos diferentes, con tres vistas diferentes e increíbles decorados y efectos de sonido. Admite uno o dos jugadores en el mismo ordenador o hasta cuatro jugadores en red.





486, 4 Mb, SVGA

CD 5.450





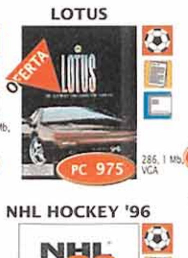



































Título	Precio	Requisitos
ACTION SOCCER	CD 5.995	486, 8 Mb, VGA
ACTUA SOCCER	CD 5.495	486, 4 Mb, VGA
AL UNSER, JR.	CD 5.995	
ARCADE POOL	PC 3.595	386, 1 Mb, VGA
BASKET PLAY OFF	PC 975	286, 1 Mb, VGA
BATTLE BEAST	CD 6.495	486, 4 Mb, VGA
BRUTAL	CD 5.995	486, 4 Mb, VGA
CD BASKET'96	CD 4.495	386, 4 Mb, VGA
CYBERBYKES	CD 6.995	386, 4 Mb, VGA
CYBER RACE	PC 1.995	386, 4 Mb, VGA
CYBER SPEED	CD CONS.	
CYCLEMANIA	CD 6.295	486, 4 Mb, VGA
DELTA V	PC 1.995	386, 4 Mb, VGA
DESTRUCTION DERBY	CD 7.495	486, 8 Mb, VGA
EXPECT NO MERCY	CD 6.995	486, 8 Mb, SVGA
F1 GRAND PRIX	PC 1.995	386, 2 Mb, VGA
F1 GRAND PRIX 2	CD CONS.	
FATAL RACING	CD 5.495	486, 4 Mb, VGA
FUZZY'S WORLD MINIGOLF	CD 4.990 / PC Reg 4.990 / Sha 750	386, 4 Mb, VGA
FX FIGHTER	CD 6.995	486, 4 Mb, VGA
GOAL	PC 2.995	286, 1 Mb, VGA
GRAND PRIX MANAGER	CD CONS.	
HI-OCTANE	CD 6.495	486, 4 Mb, VGA
INDY CAR RACING	CD 1.990	386, 4 Mb, VGA
INDY CAR RACING 2	CD 5.995	486, 8 Mb, VGA
INTER. OPEN GOLF CHAMPIONSHIP	PC 595	286, 1 Mb, VGA
INTERNATIONAL TENNIS OPEN	CD 6.995	386, 1 Mb, VGA
JIMMY WHITES SNOOKER	CD 2.990	
KING PIN	CD 3.995 / PC 3.995	386, 4 Mb, VGA
LIVERPOOL	PC 975	386, 1 Mb, VGA
LOTUS	PC 975	286, 1 Mb, VGA
MANCHESTER UNITED 2	CD 4.495 / PC 4.495	386, 4 Mb, VGA
MICHAEL JORDAN IN FLIGHT	CD 2.990 / PC 2.990	386, 2 Mb, SVGA
MICRO MACHINES 2	CD 6.995	
MORTAL KOMBAT	PC 2.995	385, 4 Mb, VGA
MORTAL KOMBAT III	CD 6.995	486, 8 Mb, VGA
NBA JAM TOURNAMENT ED.	CD 7.495	486, 8 Mb, SVGA
NBA LIVE '95	CD 5.495	486, 8 Mb, SVGA
NEED FOR SPEED	CD 6.495	486, 8 Mb, SVGA
NHL HOCKEY '96	CD 5.495	486, 8 Mb, SVGA
OLIMPIADAS '92 GIMNASIA	PC 495	286, 1 Mb, VGA
ONE MUST FALL	REG. 5.990 / SHA. 750	386, 4 Mb, VGA
PC BASKET 3.0	PC 2.750	286, 1 Mb, VGA
PC CALCIO	PC 2.245	286, 1 Mb, VGA
PGA TOUR GOLF'96	CD 5.495	486, 8 Mb, SVGA
PICTURE PERFECT GOLF	CD 7.495	386, 4 Mb, SVGA
PLAYER MANAGER 2	CD 4.995	
PRIMAL RAGE	CD 6.995	486, 4 Mb, VGA
PROTOTYPE	CD 4.495	386, 4 Mb, VGA
RISE OF THE ROBOTS	CD 2.990	386, 4 Mb, VGA
SANGO FIGHTER	REG. 3.990 / SHA. 750	386, 1 Mb, VGA
SCREAMER	CD 4.995	486, 8 Mb, VGA
SENSIBLE WORD OF SOCCER	CD 5.495	486, 8 Mb, VGA
SKIDOO	PC 495	286, 1 Mb, VGA
SLIPSTREAM 5000	CD 5.495 / PC 4.995	485, 2 Mb, VGA
SOCCER SUPERSTARS	CD 5.495	386, 4 Mb, VGA
SPEED RACER	PC 975	386, 4 Mb, VGA
STRIKER	PC 975	286, 1 Mb, VGA
STRIKER 95	CD 6.495 / PC 6.495	386, 4 Mb, VGA
SUMMER OLYMPIAD	PC 495	286, 1 Mb, VGA
SUPER KARTS	CD 4.995	386, 4 Mb, VGA
SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO	CD 6.495 / PC 5.995	486, 4 Mb, VGA
ULTIMATE BODY BLOWS	PC 2.995	486, 4 Mb, VGA
VIRTUAL KARTS	CD CONS.	
VIRTUAL POOL	CD 9.495	386, 4 Mb, VGA
WACKY WHEELS	CD 6.990 / PC Reg 4.990 / Sha 750	386, 2 Mb, VGA
WARRIORS	CD 6.995	485, 4 Mb, SVGA
WINTER CHALLENGE	PC 975	286, 1 Mb, VGA
WINTER OLIMPICS	PC 1.990	286, 1 Mb, VGA
WIPE OUT	CD 7.495	486, 4 Mb, VGA
WORLD CUP USA '94	PC 2.990	386, 2 Mb, VGA
WWF EUROPEAN RAMPAGE	PC 975	286, 1 Mb, VGA
























MANUAL ESPAÑOL · VOCES ESPAÑOL · PANTALLA ESPAÑOL · MANUAL INGLES · VOCES INGLES · PANTALLA INGLES · AVENTURA GRAFICA · DEPORTIVO · DIVULGACION · EDUCATIVO · EROTICO

PRECIOS IVA INCLUIDO

arcade plataformas

HEXEN

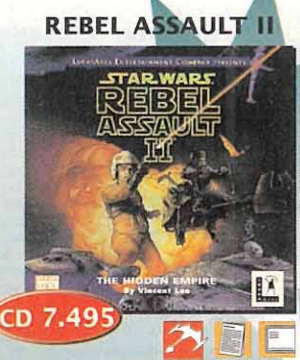


ID y Raven han conseguido evolucionar el Doom hasta alcanzar casi la prefección. Un juego envolvente, casi real, de acción trepidante, donde deberás enfrentarte con terroríficas criaturas usando 12 armas letales, sólo o en cooperación a través de red.

486, 4 Mb, VGA

CD 6.495

REBEL ASSAULT II

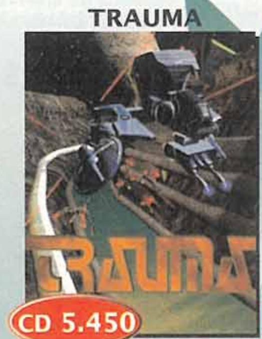


El Imperio ha desarrollado una nueva arma secreta. Una vez desplegada puede acabar con toda la Alianza Rebelde, a menos que tu puedas salvarla. Personajes reales en vídeo, increíbles gráficos y niveles de juego a la medida combinados con una acción frenética que te conducirán a la más fascinantes diversión con tu PC.
La saga de Rebel Assault continúa. Que la fuerza te acompañe.

386, 4 Mb, VGA

CD 7.495

TRAUMA



Increíble juego de combate espacial, desarrollado íntegramente en España, con 3 imperios donde elegir, 13 planetas a conquistar con más de 5 misiones cada uno, 18 naves diferentes e increíbles efectos de sonido y banda sonora.

386, 4 Mb, VGA

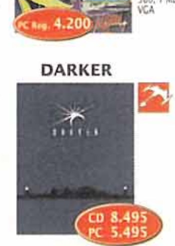
CD 5.450





Juego	Precio	Requisitos
ALIEN ODYSSEY	CD 7.495	486, 8 Mb, VGA
AN AMERICAN TAIL	OFERTA PC 1.995	286, 1 Mb, VGA
ARCTIC MOVES	PC 1.795	286, 1 Mb, VGA
BATTLEDROME	CD 6.495 / PC 6.495	386, 1 Mb, VGA
BLAKE STONE	Reg. 4.500 / Sha. 750	386, 1 Mb, VGA
BLUE BROTHERS JUKEBOX ADV	OFERTA PC 1.995	286, 1 Mb, VGA
BOPPIN	PC Reg. 4.200	386, 1 Mb, VGA
BRAIN DEAD 13	CD 8.495	386, 4 Mb, SVGA
CADILLAC & DINOSAURS	CD 5.495	386, 4 Mb, VGA



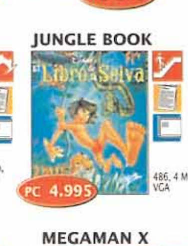


Juego	Precio	Requisitos
CANNON FODDER 2	CD 1.990	486, 4 Mb, VGA
CHAOS CONTROL	CD 7.495	486, 4 Mb, VGA
CHAOS ENGINE	OFERTA PC 2.495	386, 1 Mb, VGA
CREATURE SHOCK	CD 9.495	486, 4 Mb, VGA
D!ZONE (Niveles Doom)	CD 5.490	
DARK FORCES	CD 7.495	386, 8 Mb, VGA
DARKER	CD 8.495 / PC 5.495	
DESCENT	CD 8.995 / PC 8.495	386, 4 Mb, VGA
DISCOVERIES OF THE DEEP	OFERTA PC 1.995	386, 2 Mb, VGA




Juego	Precio	Requisitos
DRAGON'S LAIR	OFERTA CD 4.990	386, 4 Mb, VGA
DRUG WARS	OFERTA CD 4.990	386, 1 Mb, VGA
EARTHSIEGE	CD 7.495 / PC 6.495	386, 4 Mb, VGA
FANTASTIC DIZZY	OFERTA PC 1.495	286, 1Mb, VGA
FURY 3	CD 8.900	Windows 95
GALACTIC EMPIRE	OFERTA PC 975	286, 1 Mb, VGA
HOCUS POCUS	PC Reg. 4.500 / Sha. 750	386, 1 Mb, VGA
HUGO 2	OFERTA PC 1.995	286, 1 Mb, VGA
ICE & FIRE	CD 6.495	






Juego	Precio	Requisitos
IRON ASSAULT	OFERTA CD 2.995	486, 4 Mb, VGA
JAMES POND: ROBOCOD	OFERTA PC 1.495	286, 1 Mb, VGA
JAZZ JACKRABBIT	PC Reg. 6.500 / Sha. 750	386, 4 Mb, VGA
JETSTRIKE	OFERTA CD 4.995	386, 1 Mb, VGA
JUMP	OFERTA PC 495	286, 1 Mb, VGA
JUNGLE BOOK	PC 4.995	486, 4 Mb, VGA
JURASSIC PARK	OFERTA CD 2.490 / PC 2.995	386, 4 Mb, VGA
LA MITAD OSCURA	OFERTA PC 1.995	286, 1 Mb, VGA
LAST BOUNTY HUNTER	CD 6.990	386, 4 Mb









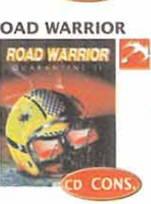


Juego	Precio	Requisitos
LUCKY LUKE	OFERTA PC 495	286, 1 Mb, VGA
MAD DOG II, THE LOST GOLD	OFERTA CD 4.990	386, 1 Mb, VGA
MAD DOG MCCREE	OFERTA CD 3.990	386, 1 Mb, VGA
MAGIC CARPET 2	CD 6.495	486, 4 Mb, VGA
MECHWARRIOR 2	CD 8.495	486, 8 Mb, VGA
MEGAMAN X	CD 6.995	486, 4Mb, VGA
MYSTIC TOWERS	PC Reg. 4.500 / Sha. 750	286, 1Mb, VGA
ONE STEP BEYOND	OFERTA PC 495	286, 1 Mb, VGA
PITFALL	CD 6.995	Windows 95



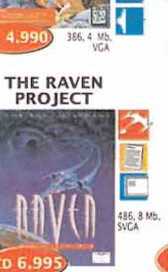





Juego	Precio	Requisitos
PLANET STRIKE	PC Reg. 4.990	386, 1 Mb, VGA
PRINCE OF PERSIA	OFERTA PC 1.495	286, 1 Mb, VGA
PUSH OVER	OFERTA PC 975	286, 1 Mb, VGA
RAPTOR	CD 6.990 / PC Reg 4.990 / Sha 750	386, 2 Mb, VGA
RAYMAN	CD 7.495	386, 4 Mb, SVGA
REBEL ASSAULT	CD 3.490	386, 4 Mb, VGA
RISE OF THE TRIAD	CD 7.990 / PC Reg 7.450 / Sha 750	386, 4 Mb, VGA
ROAD WARRIOR	CD CONS.	
ROGER RABBIT	OFERTA PC 975	286, 1 Mb, VGA












Juego	Precio	Requisitos
SEAL TEAM	OFERTA CD 2.990	386, 2 Mb, VGA
SINK OR SWIN	OFERTA PC 1.995	286, 1 Mb, VGA
SPACE ACE	OFERTA CD 4.990	386, 4 Mb, VGA
SPACE PIRATES	OFERTA CD 3.990	386, 1 Mb, VGA
SPEAR OF DESTINY	PC Reg. 6.990	286, 1 Mb, VGA
STROPER	OFERTA PC 495	286, 1 Mb, VGA
SUPERMAN	OFERTA PC 495	286, 1 Mb, VGA
TEKWAR	CD 6.495	486, 8 Mb, SVGA
TERMINAL VELOCITY	CD 7.990 / PC Reg 7.990 / Sha 750	486, 4 Mb, VGA













Juego	Precio	Requisitos
THE HIVE	CD 7.995	Windows 95
THE MACHINES	CD 3.995	486, 4 Mb, SVGA
THE RAVEN PROJECT	CD 6.995	486, 8 Mb, SVGA
THE ULTIMATE DOOM	CD 5.495 / PC 5.495	386, 8 Mb, VGA
WETLANDS	CD 6.995	486, 8 Mb, SVGA
WIZKID	OFERTA PC 495	286, 1 Mb, VGA
WOLFESTEIN 3D	PC 6.500	
XENOBOTS	OFERTA PC 1.495	386, 1 Mb, VGA
XENOMORPH	OFERTA PC 495	286, 1 Mb, VGA

 ESTRATEGIA  IDIOMAS  INTELIGENCIA  JUEGOS DE MESA  LUCHA  PACK  PLATAFORMAS  ROL  ARCADE  SIMULADORES  MUSICA  SHAREWARE  UTILIDADES



simuladores

APACHE LONGBOW



Digital Integration, creadora del F-16 Combat Pilot, presenta la primera simulación del Apache Longbow en todo detalle en tres escenarios reales: Yemen, Chipre y Korea. Reproduce fielmente los detalles del terreno gracias a las texturas y fuentes de luz. Opción de 2 jugadores como piloto/copiloto o combate cuerpo a cuerpo, o hasta 16 jugadores en dos equipos en red. Dispone de 10 misiones de entrenamiento, 60 de combate y 3 campañas.

486, 8 Mb, VGA — CD 7.495

EF 2000



Inspirado en el avión de superioridad aérea Eurofighter 2000, la punta de lanza de la defensa europea del próximo siglo, este programa acredita ser el más avanzado y real simulador de combate aéreo, tanto que ha sido elegido por la OTAN para el entrenamiento de sus pilotos.

486, 8 Mb, SVGA — CD 8.495

WING COMMANDER IV

Es el siguiente paso en esta aventura épica, donde ambiciosos hombres intentan utiliza un conflicto de proporciones galácticas para alcanzar sus ansia de poder. La historia, protagonizada por famosos actores reales, es una obra maestra, y la caracterización es má rica que en ningún juego anterior. Los combates, como siempre, te dejarán sin respiración.

486, 8 Mb, VGA — CD 9.495



1942 PACIFIC AIR WAR — CD 8.995 / PC 7.195 — 386, 1 Mb, VGA



1944 ACROSS THE RHINE — CD 7.995 — 386, 4 Mb, SVGA



5TH FLEET — CD 7.495



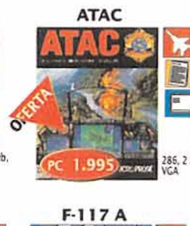
ACES OF THE DEEP — CD 8.495 / PC 7.495 — 486, 4 Mb, VGA



AIR POWER — CD 7.495 — 486, 4 Mb, VGA



ARMORED FIST — OFERTA CD 2.995 — 386, 4 Mb, VGA



ATAC — OFERTA PC 1.995 — 285, 2 Mb, VGA



B-17 FLYING FORTRESS — OFERTA CD 1.995 / PC 2.495 — 286, 1 Mb, VGA



BLACK KNIGHT — CD 8.495



DAWN PATROL — OFERTA CD 2.990



DOG FIGHT — OFERTA CD 1.995 — 386, 1 Mb, VGA



F-14 FLEET DEFENDER — OFERTA CD 3.990 — 386, 4 Mb, VGA



F-15 STRIKE EAGLE II — OFERTA CD 1.995

F-15 STRIKE EAGLE III — OFERTA CD 1.995 — 286, 1 Mb, VGA / 386, 2 Mb, VGA

F-19 STEALTH FIGHTER — OFERTA CD 1.995 — 286, 1 Mb, VGA

F-117 A — OFERTA CD 1.995 / PC 1.995 — 286, 1 Mb, VGA

FALCON 3.0 — OFERTA CD 3.990 — 386, 4 Mb, VGA

FIGHTER DUEL — CD 7.495 — 486, 8 Mb, SVGA



FIRST ENCOUNTERS — CD CONS. — 386, 4 Mb, VGA

FLIGHT SIMULATOR 5.1 — CD 8.900 / PC 8.900 — 386, 2 Mb, VGA

FLIGHT UNLIMITED — CD 7.495 — 486, 8 Mb, SVGA

FRONTIER ELITE II — OFERTA CD 2.490 — 386, 1 Mb, VGA



GUNSHIP 2000 — OFERTA CD 1.995 — 286, 1 Mb, VGA



HARRIER JUMP JET — OFERTA CD 1.995 — 286, 1 Mb, VGA



HELLFIRE ZONE — CD 6.495 — 386, 4 Mb, VGA



KNIGHTS OF THE SKY — OFERTA PC 2.495 — 286, 1 Mb, VGA



M1 TANK PLATOON — OFERTA CD 1.995 — 286, 1 Mb, SVGA

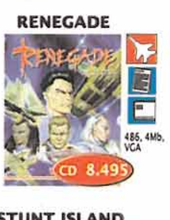
NAVY STRIKE — CD 7.495 — 486, 4 Mb, VGA



OVERLORD — OFERTA CD 1.990



PRIVATEER — OFERTA CD 2.990 — 386, 4 Mb, VGA



RENEGADE — CD 8.495 — 486, 4 Mb, VGA



RED GHOST — CD CONS.



SAIL 95 — CD 8.495 — 486, 8 Mb, SVGA



SEA WOLF — OFERTA CD 2.990 — 386, 4 Mb, VGA



SILENT SERVICE II — OFERTA CD 1.995 — 285, 1 Mb, VGA



SILENT HUNTER — CD CONS.



SILENT STEEL — CD 7.495



SPACE SIMULATOR — PC 8.900 — 386, 1 Mb, VGA



STRIKE COMMANDER — OFERTA CD 2.990 — 486, 4 Mb, VGA



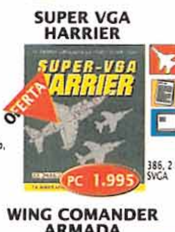
STUNT ISLAND — OFERTA PC 2.495 — 386, 1 Mb, SVGA



SU-27 FLANKER — CD CONS.



SU-27 FLANKER — OFERTA CD 3.490 — 386, 4 Mb, VGA



SUPER VGA HARRIER — OFERTA PC 1.995 — 386, 2 Mb, SVGA



TASK FORCE 1942 — OFERTA CD 1.995 — 285, 2 Mb, VGA



TFX — OFERTA CD 2.990 — 386, 4 Mb, VGA



TIE FIGHTER — CD 7.495 / PC 6.995 — 386, 2 Mb, VGA



TOP GUN — CD CONS.



US NAVY FIGHTERS — CD 8.095 — 486, 4 Mb, SVGA



WEREWOLF VS COMANCHE — CD 7.495 — 486, 4 Mb, SVGA



WING COMMANDER II — OFERTA CD 2.990 — 386, 2 Mb, VGA



WING COMMANDER III — CD 9.995 — 486, 8 Mb, VGA



WING COMANDER ARMADA — OFERTA PC 1.995 — 386, 4 Mb, VGA



WINGS OF GLORY — CD 6.495 — 486, 8 Mb, VGA



X-WING — OFERTA CD 3.490 / PC 2.995 — 386, 2 Mb, VGA

video



STREET FIGHTER II
LA PELICULA DE ANIMACION





OFERTA 2.495



DBZ10-LOS 3 GRANDES SUPER SAYANOS — 1.995



DBZ11-ESTALLA EL DUELO — 1.995



DBZ12-LOS GUERREROS DE PLATA — 1.995



DBZ13 EL ULTIMO COMBATE — 1.995



DBZ14-UN FUTURO DIFERENTE — 1.995



UROTSUKIDOJI I — 1.995

UROTSUKIDOJI II — 1.995

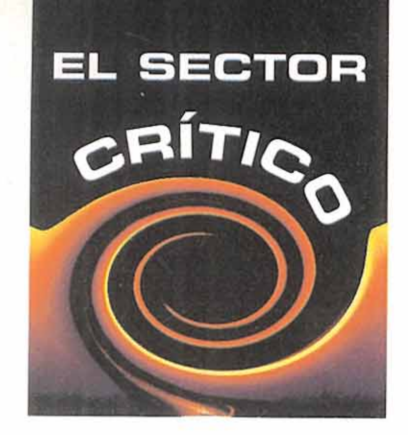
UROTSUKIDOJI III (Episodio 1) — 2.495

UROTSUKIDOJI III (Episodio 2) — 2.495

UROTSUKIDOJI III (Episodio 3) — 2.495



ANIME	
AVENTURA MISTICA (DBZ2)	1.995
BUBBLEGUM CRISIS	1.995
BUBBLEGUM CRISIS 2 Y 3	1.995
CABALLEROS DEL ZODIACO	1.995
EL MAS FUERTE DEL MUNDO (DBZ5)	1.995
EL SUPER GUERRERO SON GOKU (DBZ7)	1.995
GARLICK JUNIOR INMORTAL (DBZ4)	1.995
GUERREROS DE FUERZA ILIMIT. (DBZ9)	1.995
KIMAGURE ORANGE ROAD	1.995
LA BELLA DURMIENTE CASTILLO (DBZ3)	1.995
LA LEYENDA DEL DRAGON XERON (DBZ1)	1.995
LA SUPER BATALLA (DBZ6)	1.995
LOS MEJORES RIVALES (DBZ8)	1.995
LUPIN III	2.995
MACROSS II	2.995
MACROSS II 2 (EP. 3 Y 4)	2.995
MACROSS II 3 (EP. 5 Y 6)	2.995
MI VECINO TOTORO	2.995
NADIA	1.995
OH MY GODDESS! (1 Y 2)	2.995
OH MY GODDESS! (3 Y 4)	1.995
OH MY GODDESS! ESPECIAL	1.995
PORCO ROSSO	2.995
RANMA 1/2 2: AGUA PARA RANMA	1.995
RANMA 1/2 3: AKANE Y HERMANAS	1.995
RANMA 1/2: BUSCANDO A SHAMPOO	2.495
RECORD OF THE LODOSS WAR	2.995
RECORD OF THE LODOSS WAR 2	1.995
RECORD OF THE LODOSS WAR 3	1.995
RECORD OF THE LODOSS WAR 4	1.995
ROBOT CARNIVAL	1.995
THE COCKPIT	2.995
GREEN LEGEND RAN 1	1.995
GREEN LEGEND RAN 2	1.995
HEROES DE LA GALAXIA	2.495
LOVE CITY	2.995
MOLDIVER (EP. I & II)	2.495
TENCHI-MUYO	2.495
UROTSUKIDOJI III - EP. 4	2.495
CARTOONIA	
ARION	2.995
CITYHUNTER	1.995
CITYHUNTER 2	1.995
DIGITAL DEVIL STORY	2.495
DOUBLE DRAGON	2.495
EL CIGOLO	1.995
MANGA	
3x3 OJOS	1.995
3x3 OJOS (PARTE 2)	1.995
ALITA, ANGEL DE COMBATE	2.495
APPLESEED	2.995
DANGAIOH	2.995
DEVIL MAN	2.995
DEVIL MAN 2	1.995
DOMINIUN TANK POLICE 2 (ACT. III, IV)	1.995
DOOMED MEGALOPOLIS	1.995
DOOMED MEGALOPOLIS II	1.995
DOOMED MEGALOPOLIS III	1.995
DOOMED MEGALOPOLIS IV	1.995
EL MUNDO DE RUMIKO	1.995
EL MUNDO DE RUMIKO 2 (DIANA RIS.)	1.995
EL MUNDO DE RUMIKO 3 (BOSQUE SIR.)	1.995
EL MUNDO DE RUMIKO 4 (MARIS)	1.995
EL VIENTO DE AMNESIA	2.995
FIST OF THE NORTH STAR	1.995
GOLGO 13	2.995
GUYVER (DATA 1)	1.495
JUDGE	1.995
LA HEROICA LEYENDA DE ARISLAN	2.495
LA HEROICA LEYENDA DE ARISLAN 2	2.495
LA LEYENDA DE LOS 4 REYES	2.495
LENSMAN	2.995
MACROSS PLUS	1.995
MEGAZONE 23	2.995
MONSTER CITY	2.995
NEW DOMINION TANK POLICE (ACTO V)	1.495
ODIN	2.495
PATLABOR	2.995
PROYECTO A-KO	2.995
PROYECTO A-KO 2	1.995
RG VEDA	2.995
ROUJIN-Z	2.995
ROYAL SPACE FORCE	2.995
SPACE ADVENTURE COBRA	2.995
TOKYO BABILON	2.495
TOKYO BABILON 2	1.995
ULTIMATE TEACHER	1.995
UROTSUKIDOJI	1.995
UROTSUKIDOJI II	1.995
VENUS WARS	1.995
WICKED CITY	1.995
STRONG VIDEO	
A BETTER TOMORROW	2.995
BOILING POINT	2.995
BRAINDEAD	2.995
BRIDE OF THE MONSTER	1.995
EL REY DE LA MUERTE	2.995
GLEN OR GLENDA	1.995
GODZILLA CONTRA GHIDORA	2.995
GODZILLA CONTRA MOTHRA	2.995
GUNHED	2.995
HARD-BOILED	2.995
HONG KONG WAR	2.995
LAS AV. SECRETAS DE TOM THUMB	1.995
LEPRECHAUN	2.995
MORTAL ZOMBIE	2.995
NEKROMANTIK	2.995
NEKROMANTIK 2	2.995
ROBOCOP 4	2.995
ROBOCOP 5	2.995
ROBOCOP 6	2.995
SONATINE	2.995
TETSUO II, APOTEOSIS FINAL	2.995
TETSUO, EL HOMBRE DE ACERO	2.995
VIOLENT COP	2.995
X-MEN	
X-MEN 1: NOCHE DE LOS CENTINELAS	1.495
X-MEN 2: MAGNETO Y REUNIONES	1.495
X-MEN 3: CORAZONES CAUTIVOS	1.495



CARTA A LOS REYES MAGOS

A SS. MM. los Reyes Magos de Oriente:

Como este año hemos sido muy buenos, hemos comentado muchos y variados juegos y no hemos faltado a ni una sola cita con nuestros fieles lectores, queremos que nos enviéis todos los regalos que a continuación os pedimos:
Primero, nos gustaría que que este año 96, a ser posible en los primeros meses, tuviéramos ya todos esos juegos que llevamos deseando todo el año 95, como «Heart of Darkness», «Azrael Tear», «Quake», «Tekken 2», «Sensible Golf», «Kingdom'O Magic», «XS», «Sherlock Holmes 2» y algunos más que se nos olvidan.
En segundo lugar, en el apartado hardware queremos tener el seis de Enero, a más tardar, una Ultra 64, una 3DO M2, una unidad de CD-ROM para la Jaguar y una tarjeta emuladora de PlayStation para PC, que a los peceros les hace mucha ilusión. Y si no es mucho pedir, un lector de CD de 16X, como poco.
También nos gustaría que Sega, Sony, Nintendo, 3DO y Atari dejaran de pegarse entre ellos y que hicieran un proyecto común de la consola definitiva, que seguro lo conseguirían. Aunque tampoco estaría mal que a Microsoft le saliera un competidor de entidad para que no tuviera un monopolio tan escandaloso de nuestros pobres PCs, y así Billy no saldría tanto en la tele, que ya está muy visto.
Creo que ya hemos pedido demasiado, pero por si acaso también estaría bien que nuestra vida informática fuera más agradable: que los ordenadores no se colgasen en el momento más inoportuno, que el soft y el hard se autoconfigurasen –lo que algunos llaman "plug and pray"–, que bajaran escandalosamente los precios de ordenadores y juegos, que no haga falta un Pentium Pro para que un arcade sea realista, que el castellano sea por fin un idioma informático reconocido, y otros detalles que sus majestades conocen de sobra.
Para terminar, como somos conscientes de la imposibilidad que entrañan algunas de nuestras peticiones, nos conformaríamos con que a todos los lectores les sobrara felicidad y buenos juegos durante todo el año 96. Micromanía no les va a faltar, nosotros nos encargamos.

FELIZ AÑO NUEVO A TODOS

La Redacción

¿Cuándo... se darán cuenta los fabricantes de software que van muy por delante de los de hardware?

¿Cómo... cree Intel que se las arreglarán los usuarios para actualizar cada dos años sus ordenadores, como ellos pretenden?

¿Cuánto... tiempo tardará un juego en superar el récord de estar compuesto por el máximo número de CDs, que por ahora está establecido en siete?

¿Por qué... creen ciertas compañías que con adquirir el engine de un juego de éxito ya van a poder realizar otro similar con el mismo resultado?

LO MEJOR DEL MES

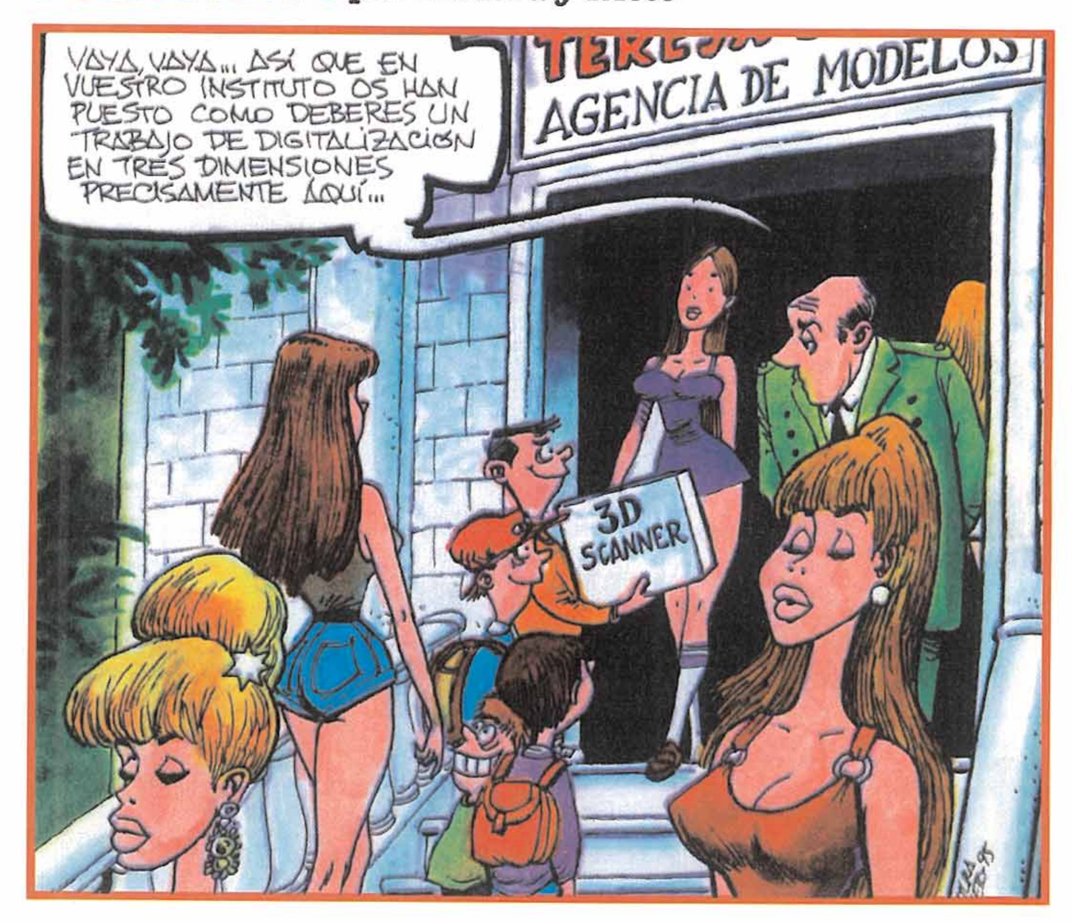
Que Telefónica haya puesto en marcha por fin Infovía, un servicio que, entre otras cosas, va a permitir que las llamadas que los usuarios hagan a sus proveedores de Internet desde cualquier punto de España se tarifen como si fueran urbanas. Así, Internet está cada día más cerca de todos, y más barato.

HACE 10 AÑOS...



En los comienzos del año 1.986 hacía furor entre los Micromaniacos el arcade espacial «Critical Mass», en casi todos los micros de 8 bits. Y junto a él, una de las primeras grandes videoaventras: «Fairlight» y otros títulos como «Monty Mole», «Spy vs Spy» o «Bounty Bob».

HUMOR por ventura y Nieto



FORMIDABLE...

... que el software de entretenimiento producido en nuestro país comience a despegar y ser conocido en todo el mundo. Y en esto van a tener parte de culpa «Speed Haste» y «Trauma», creados por grupos de programadores españoles y que van a ser distribuidos por Friendware en Estados Unidos, Canadá, Australia, Europa, Sudamérica y el Sudeste Asiático. Es una iniciativa por ahora aislada, pero no pionera, ya que por ejemplo Dinamic Multimedia distribuyó sus productos «PC Fútbol Apertura 95» en Argentina, y «PC Calcio Scudetto 94-95» en Italia, con notable éxito. Desde estas líneas os convocamos a todos para apoyar como se merece al software español, pues aquí hay muchos programadores que preparan grandes juegos y que necesitan el empujón de todos vosotros para salir a la luz. ¡Que se enteren por ahí fuera de lo que somos capaces en cuanto a videojuegos, que no todo van a ser naranjas y jamón serrano! Respalda el software español.



LAMENTABLE...

... que a estas alturas todavía los wargames sean considerados como un género sin mucho interés y minoritario en nuestro país, y no será por falta de juegos, ya que en Estados Unidos y UK cuentan con compañías dedicadas exclusivamente a ellos, con bastante éxito por cierto, y con un número de títulos que deja atrás a muchas compañías más difundidas. Y son incomprensibles los perjuicios que las distribuidoras españolas puedan tener para no ofrecernos este tipo de juegos, que cuentan con gran aceptación entre los aficionados a los mismos, cada vez son más numerosos. Y no es excusa la valoración de la calidad de los programas o la argumentación de que habrá pocos compradores, ya que muchas veces comercializan programas de una calidad bastante baja. El llamamiento está hecho, y esperemos que el próximo mes en Formidable podamos anunciar la distribución en nuestro país de Avalon Hill o SSG, empresas emblemáticas donde las haya en la producción de wargames y que los resignados aficionados conocen sólo a través de los circuitos de importación.



ACID HOUSE

¡Niño, cállate ya!

En las fechas en que estamos, la tradición manda en absolutamente todo. Una tradición que, aunque nadie sepa el porqué ni el cómo, ni quién demonios se la inventó, está ahí. En todos y cada uno de los aspectos de la vida diaria. Tradición(es) que, como la gripe, suele(n) durar tan sólo unos días –¿por suerte?–.

Que cada cuál lo interprete como quiera, pero cuando este humilde columnista dejó de creer en los Reyes Magos, hace unos cuantos años –más de lo que a uno le gustaría–, la Navidad perdió casi toda su emoción.

Pero este año todo será diferente. La alegría ha vuelto, como el turrón, y la emoción navideña también gracias a las adorables coplas de los niños cantores de turno, en veintisiete discos diferentes, a cada cual, más angelical. Coros que, con todos los respetos a sus integrantes, antes nadie conocía y ahora surgen como los caracoles tras una veraniega tarde de lluvia.

Si no fuera por cuatro detalles contados –que los grandes almacenes se encargan de recordar, convenientemente–, y los niños cantores dando la tabarra, resultaría difícil apreciar exactamente qué diferencia estos días de, por ejemplo, la semana del siete al catorce de julio, o la primera quincena de octubre. O sea, que uno no acaba de acostumbrarse a que la gente se pasee por las grandes y pequeñas ciudades cargados de paquetes debajo del brazo, con una sonrisa de oreja a oreja, y saludando efusivamente hasta a ese vecino con el que no se habla el resto del año, sin saber tampoco muy bien la razón. ¿El milagro de la Navidad? ¿Un virus invernal? ¿Histeria de masas transitoria?

Hay que reconocer que esta maravillosa transformación general de la sociedad, en buena parte por culpa de los coros de voces celestiales –que conste que lo anuncian así, servidor no se inventa nada–, no deja de tener su encanto, y que, aunque nadie lo reconozca, a más de uno, con toda la movida, le gustaría seguir creyendo en los Reyes Magos, Papá Noël, Santa Claus, o lo que a cada cual más le guste. Y hasta resulta divertido pensar lo que se les podría pedir como regalo. Por ejemplo, que todo lo que se promete sobre un juego meses antes de que éste aparezca, sea cierto. O exactamente lo mismo en el caso de la máquina maravillosa que se anuncia por doquier. O ese otro CD sobre el que se jura y perjura que ofrece "algo nunca visto", "mundos fantásticos" o "el juego del futuro".

Y eso fastidia bastante. Más que nada, porque quién más, quién menos, se suele ablandar un poco en esta época, y está dispuesto a creer hasta en los Reyes Magos, aunque hayan cambiado los camellos por una Harley Davidson, o el trineo y los renos por un 24 válvulas con ABS..., y aunque te regalen un disco de niños cantores.

Y luego, pasa lo que pasa. O sea, nada. Porque las técnicas evolucionarán que es una barbaridad, pero las ideas y la calidad suelen variar de forma inversamente proporcional. No en los coros, claro.

Algunos están prometiendo que esto va a cambiar de manera radical en poco tiempo. Pero si tenemos en cuenta todas las veces que hemos oído lo mismo, por mucho que los Reyes, o Papá Noël, etc., etc., intenten un milagro navideño, el personal cada vez se muestra más desconfiado, con toda la razón del mundo, por otro lado. Eso de la blanca Navidad no deja de ser un bonito tópico y una tradición más, que curiosamente este año parece haberse cumplido en lo meteorológico –¿significará esto algo?– y en lo musical, por supuesto.

Reconozcámoslo, el mundo, en general, y el sector al que se dedica ésta y otras publicaciones, parece regirse por las leyes de Murphy y sus alegres seguidores. O sea, "Disfruta hoy. Mañana será peor", "Todo el mundo miente, pero no importa porque nadie escucha", "No se puede caer más abajo del suelo", y similares.

Es la vieja historia de la botella media vacía y medio llena. O de la blanca Navidad y paz en la Tierra, etc. Al menos, ésta sí que será –en la medida de lo posible– una Navidad pacífica para la gente de los Balcanes. Y aunque una paz sea mediocre y mala, siempre será mejor que una guerra.

El mundo sigue siendo imperfecto hasta en estos días, pero no nos gusta recordarlo. Preferimos –curiosa tradición– vivir unos días en una nube, para volver a la cruda realidad al poco tiempo. Nos gusta darnos palmaditas en la espalda, quizá para practicar lo que más tarde se convertirá en una puñalada trapera. Nos encanta regalarnos discos de coros infantiles de celestiales tonos. Pues qué bien. Pero tengamos esperanza, que como se suele decir, es lo último que se pierde. Si algún significado ha de encontrarse al cambio de año además de tener que adquirir un calendario y/o dietario nuevo, gastarse una pasta en regalos –¿nuevo? software–, y sonreír hasta que nos duela la cara, esperemos que sea por un cambio hacia mejor. Y no sólo hacia técnicas más sofisticadas.

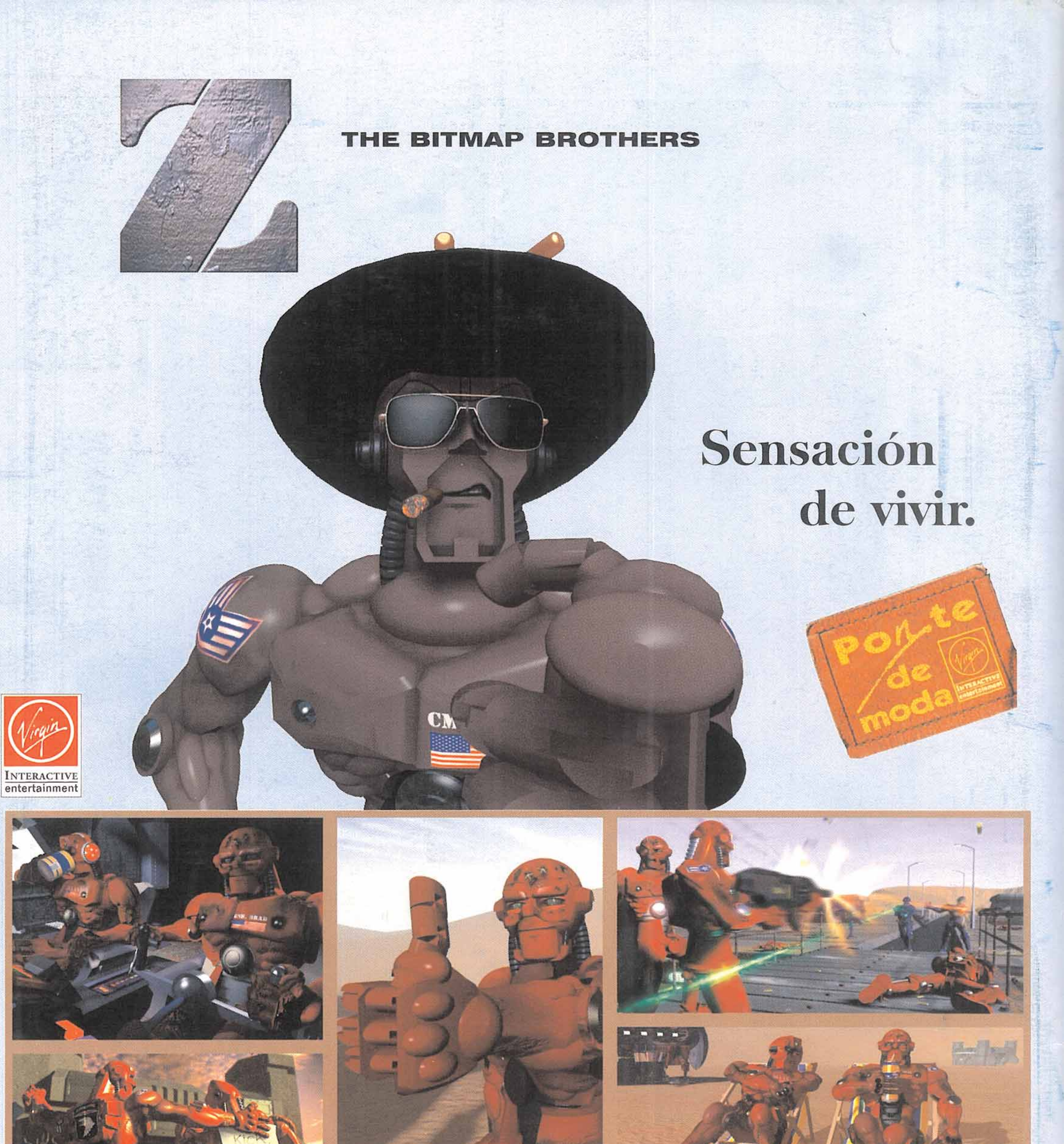
Y, como es tradición –qué se le va a hacer–, que tengan ustedes un feliz año nuevo.

ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

DE LOS PROGRAMAS PARA PC COMENTADOS EN ESTE NÚMERO DE MICROMANÍA

JUEGO	DISPONIBLE	COMENT	CPU MÍNIMA	CPU RECOM	RAM	DISCO DURO	T. VÍDEO	CD-ROM	CONTROL	SONIDO	OTROS
11TH HOUR	CD	CD	486DX/66	PENTIUM/90	8 MB (16 MB RECOM.)	4 MB	SVGA(VESA)	DOBLE	RATÓN	AD, SB, RL, GR	COMP WIN95
ACTUA SOCCER	DISCO, CD	CD	486DX/33	PENTIUM/60	4 MB (8 MB RECOM.)	27 - 85 MB	VGA/SVGA	DOBLE	TECL, RAT, JOY	SB, GR	RED
BATTLE BEAST	CD (WINDOWS)	CD	486DX/33	486DX2/66	8 MB	700 KB - 70 MB	VGA	SIMPLE	TECL, JOY	TODAS	RED, MODEM
BEAVIS AND BUTT-HEAD	CD (WIN.95)	CD	486DX/66	PENTIUM/60	8 MB (16 MB RECOM.)	NADA	SVGA (VESA)	DOBLE	RATÓN	TODAS	SOLO WIN95
BERMUDA SYNDROME	CD (WINDOWS)	CD	386DX/33	486DX2/66	8 MB	NADA - 200 MB	SVGA	DOBLE	TECL, RATÓN	TODAS	COMP WIN95
CADILLACS AND DINOSAURS	CD	CD	386DX/33	486DX2/66	4 MB	NADA	VGA	DOBLE	TECL, RAT, JOY	AD, SB, RL, GR	TRES CDs
CDBASKET 96	CD (WIINDOWS)	CD	386SX/25	486DX2/66	4 MB (8 MB WIN95)	NADA - 18 MB	VGA/SVGA	SIMPLE	RATÓN	TODAS	COMP WIN95
COMMAND & CONQUER	CD	CD	486DX/33	486DX2/66	8 MB (520 KB BASE)	30 MB	VGA	DOBLE	RATÓN	SB, RL, GR	RED, MODEM
DUNGEON MASTER II	DISCO, CD	CD	386SX/25	486DX/33	4 MB	23 MB	VGA	SIMPLE	TECLADO	AD, SB, GR	-------------------
EF 2000	CD	CD	486DX2/66	PENTIUM/90	8 MB (500 KB BASE)	7 - 60 MB	SVGA (VESA)	DOBLE	TECLADO, JOY	AD, SB, RL, GR	CASCO RV
EXTREME PINBALL	CD	CD	386DX/33	486DX2/66	4 MB	200 KB - 12 MB	VGA	DOBLE	TECLADO, JOY	SB, GR	-------------------
HEXEN	DISCO, CD	CD	486DX/33	486DX2/66	4 MB (8 MB RECOM.)	25 MB	VGA	DOBLE	TECL, RAT, JOY	AD, SB, GR, MIIDI	MODEM, RED
IN THE 1ST DEGREE	CD (WINDOWS)	CD	486SX/25	486DX2/66	4 MB (8 MB RECOM.)	4 MB	SVGA	DOBLE	RATÓN	TODAS	COMP. WIN95
MIICROMACHINES 2	CD	CD	386SX/25	486DX/33	4 MB	15 MB	VGA	SIIMPLE	TECL, PAD	SB, GR	MUSICA CD
MORTAL KOMBAT 3	CD	CD	486DX/33	PENTIUM/60	8 MB (16 MB RECOM.)	29 MB	VGA	DOBLE	TECL, PAD	SB, RL, GR	RED
RAYMAN	CD	CD	486DX/33	486DX2/66	4 MB (8 MMB RECOM.)	10 - 93 MB	SVGA	DOBLE	TECL, PAD	AD, SB, RL, GR	COMP WIN95
REBEL ASSAULT II	CD	CD	486DX/50	PENTIUM/75	8 MB	1 MB	VGA/SVGA	DOBLE	TECL, RAT, JOY	SB, GR	COMP. WIN95
SPEED HASTE	DISCO, CD	CD	486DX/33	PENTIUM/60	4 MB (8 MB RECOM.)	7 MB	VGA/SVGA	SIMPLE	TECL, PAD	SB, GR	RED, MODEM
STAR TREK THE NEXT GEN.	CD	CD	486DX/33	486DX2/66	8 MB (540 KB BASE)	20 MB	SVGA	DOBLE	RATÓN	SB, GR	-------------------
STONEKEEP	CD	CD	486DX/33	486DX2/66	8 MB (470 KB BASE)	30 - 65 MB	VGA	SIMPLE	RATÓN	AD, SB, RL, GR	CYBERMAN
THE DIG	CD	CD	486DX2/66	PENTIUM/60	8 MB / 16 MB	1 MB	VGA	DOBLE	RATÓN, JOY	SB, GR	COMP. WIN95
TILT	CD	CD	486DX/25	486DX2/66	8 MB	NADA - 50 MB	VGA/SVGA	DOBLE	TECLADO	SB, GR	-------------------

(*) **SONIDO:** AD-ADLIB, SB-SOUND BLASTER, RL-ROLAND, GR-GRAVIS ULTRASOUND, MIDI-TARJETAS MIDI


Z
THE BITMAP BROTHERS
Sensación
de vivir.
Pon-te
de
moda
Virgin
INTERACTIVE
entertainment
CM